PER LA TUA CONSOLE

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

23

NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

SENSIBLE SOCCER

SNES • GAMEBOY • MEGADRIVE • MASTER SYSTEM

IL VERO CALCIO PER CONSOLE!

LE ULTIME NOVITÀ DAGLI USA

AERO THE ACRO-BAT

PAZZE EVOLUZIONI SU SNES E MEGA DRIVE

GUIDA AL SUPER NES

VALUTATI 120 GIOCHI

ROBOCOP VS TERMINATOR

CHI VINCERÁ?

GAME help

THE LOST VIKING

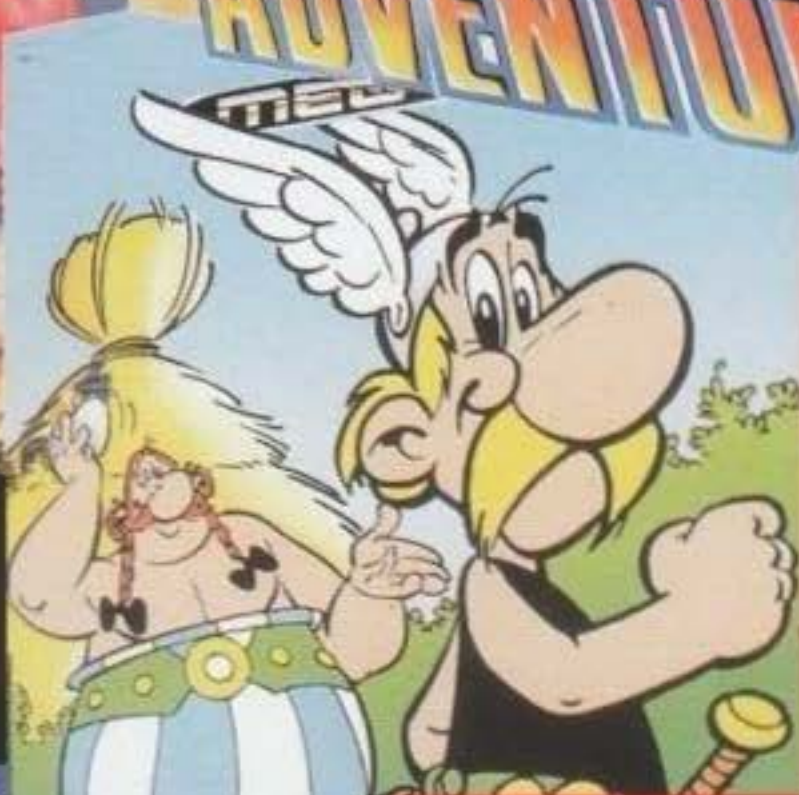
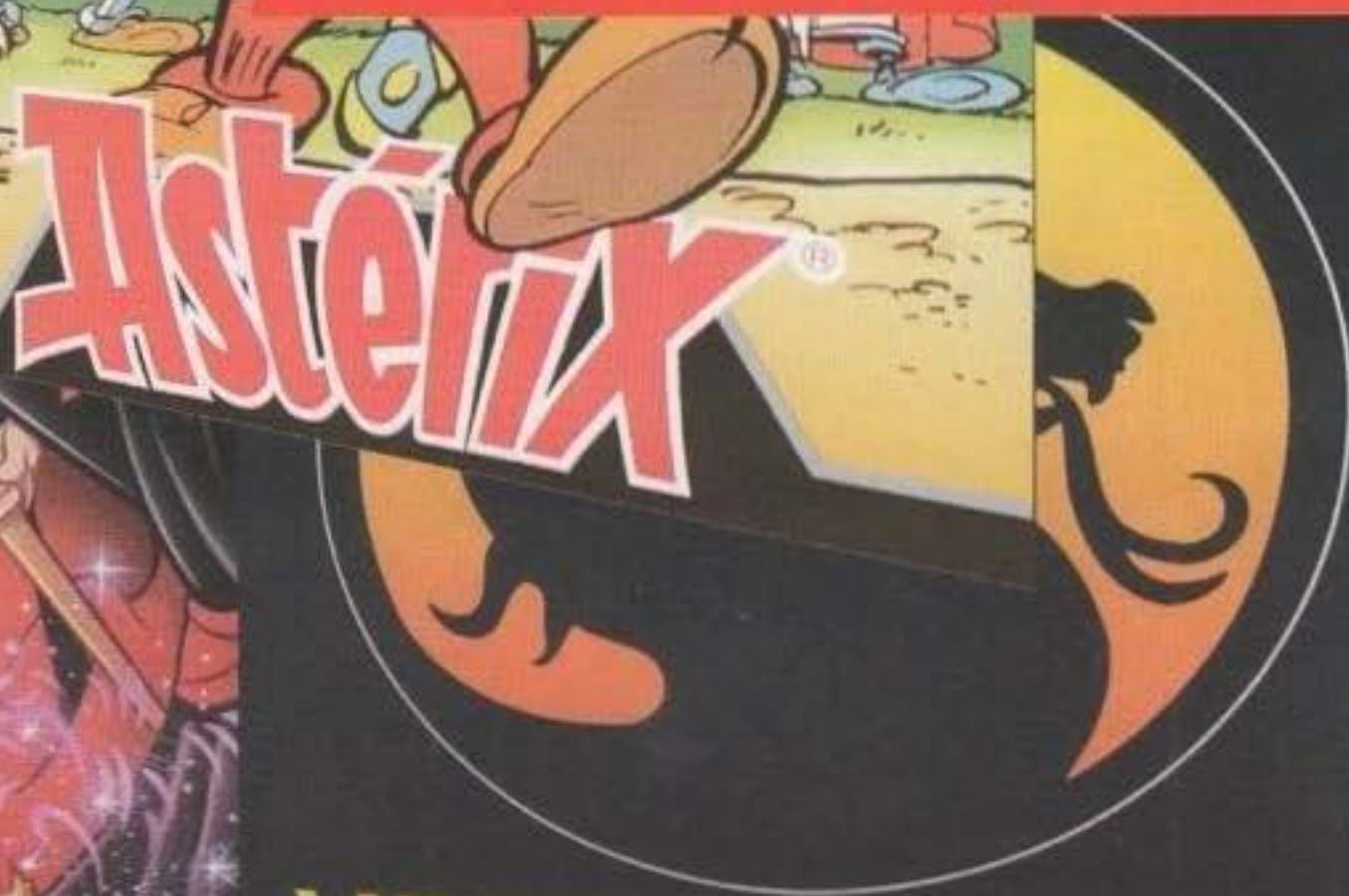
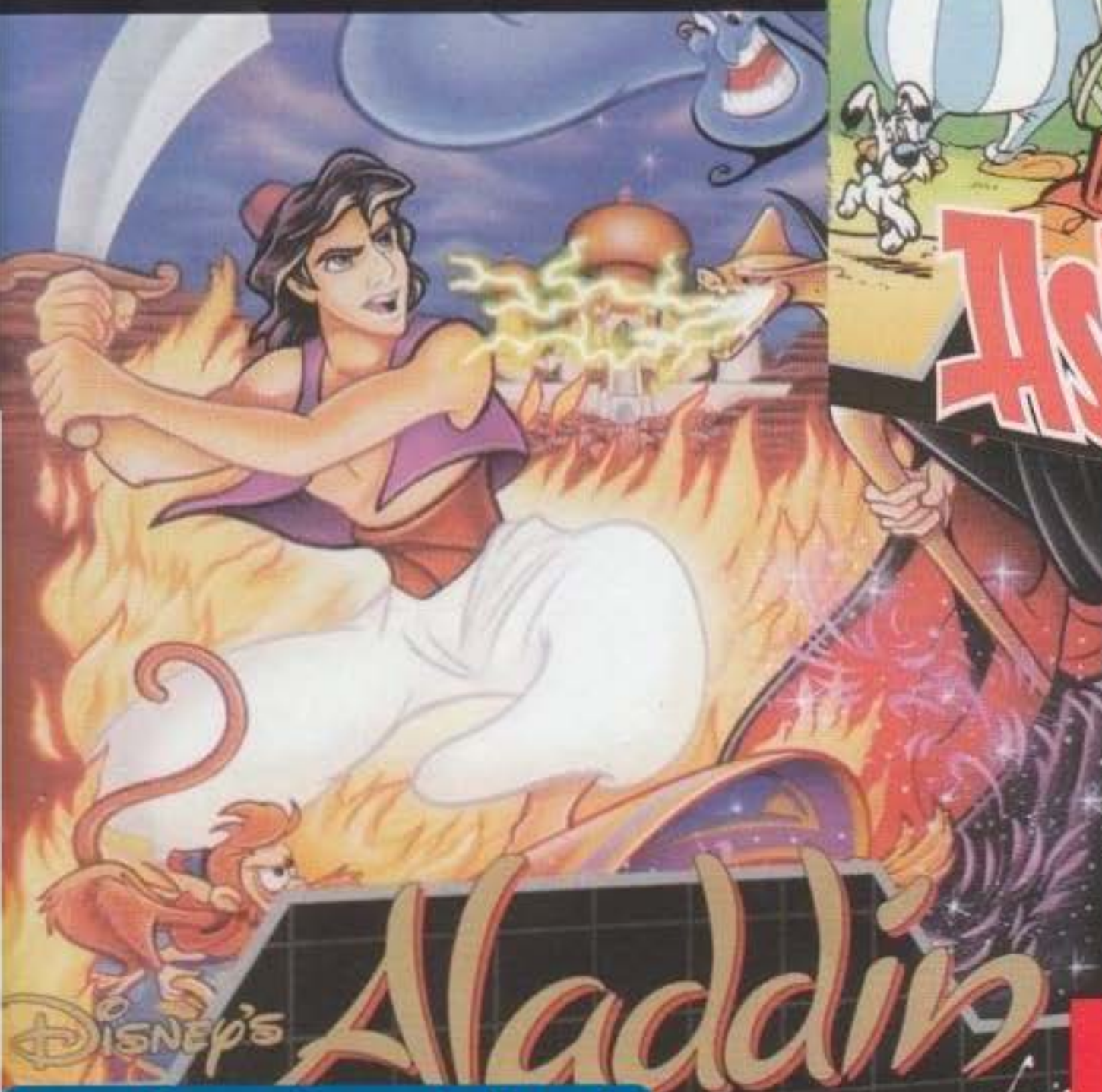
MICK&MACK

GLOBAL GLADIATOR 1

INSERTO DA CONSERVARE! 32 PAGINE DI MAPPE E DI SOLUZIONI

• ALADDIN • THE 7th SAGA • DINOSAURS FOR HIRE • ROCKY RODENT • UTOPIA • THUNDERHAWK • COSMIC SPACEHEAD • F15 II • ART OF FIGHTING • HOOK • LOST VIKINGS • ULTIMATE SOCCER • DRACULA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER

ARMANDO TESTA SPA

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Regina sei fritta!
Le rane tornano a combattere.

ECCOLI: ZITZ, RASH E PIMPLE. LE 3 TERRIBILI RANE DA GUERRA ANCORA INSIEME IN UNA NUOVA APPASSIONANTE AVVENTURA PER SUPER NINTENDO. BECCATI IL CONTROLLER E GIOCA DURO: PUOI SPARARE, PICCHIARE, SALTARE PER SALVARE I TUOI COMPAGNI DALLA REGINA DARK QUEEN. NON PERDERE ALTRO TEMPO. SALTA CON LE BATTLETOADS.

- POSSIBILITÀ DI GIOCO A 2 CONTEMPORANEO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 5 LIVELLI SUPER DIFFICILI CON BONUS ADDIZIONALI
- GRANDE UTILIZZO DEL MODE 7

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Solo le cassette Nintendo con il marchio GIG ti regalano l'esclusivo SUPER MARIO WATCH®. Trovi il regolamento anche su questa rivista. Scade il 31-1-94. Aut. Min. N. 6/2322 del 6-9-93.

Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME power

DICEMBRE 1993

USPI
Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel. 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

SUPER DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO RED/ATTORE
Andrea "Madoc" Minini

LA RED/AZIONE
Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo "Mbf" Bittanti, Andrea "Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Diego "Sir Biss" Antonelli

INCOLLA-BORATORI
Fabio "Bio" Massa, Paolo "Verdak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fanlin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apecar" Toniutti, Antonio "Log" Logliisci

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donald, Iggy Pop, il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan, Butch Cassidy, Egidio Scognamiglio, Faustino Asprilla, Nanni Moretti

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030 1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

QUESTO MESE

som

News & Anteprime

MBF E' VOLATO IN USA E HA RACCOLTO TUTTE LE NOVITA' IN ARRIVO PER NATALE.

NEWS ANTEPRIME

PAG. 13

HELP

AL CENTRO DELLA RIVISTA IL PRIMO INSERTO SPECIALE HELP DI 32 PAGINE. STACCATELO E METTETELO DA PARTE. IL PROSSIMO MESE IN OMAGGIO IL RACCOGLITORE PER CONSERVARE GLI HELP DI UN ANNO

TUTTO IL CALCIO MINUTO PER MINUTO

BEN QUATTRO GIOCHI PER GLI AMANTI DELLA SFERA: *SENSIBLE SOCCER* (PAG.35) PER MD, SNES, MS E GB; *EA SOCCER* (PAG. 45) PER MD, *WORLD CUP SOCCER* (PAG. 97) PER GAME GEAR E *ULTIMATE SOCCER* (PAG. 98) PER MD

I NUMERI 1, 6, 7, 9 di GAME POWER SONO ESAURITI

mario 23

PAG. 5

QUESTO MESE TROVERETE UN'APPOSTA TUTTA PARTICOLARE, CON UN OSPITE D'ECCEZIONE...

L'APPOSTA

GUIDA SUPER NINTENDO

TUTTE LE RECENSIONI DI GAME POWER PER IL SEDICI BIT DI CASA NINTENDO IN QUESTA GUIDA SPECIALE!

PAG. 115

ART OF FIGHTING

IL MITICO BEAT'EM UP DEL NEO GEO ARRIVA SUL SUPER NINTENDO

PAG. 88

SEVENTH SAGA

UN'AVVENTURA DA CAPOGIRO TRA ORCHI, DRAGHI E CAVALIERI!

PAG. 53

AERO THE ACRO•BAT

UN PIPISTRELLO TRAPEZISTA SU SNES E MD. WOW

PAG. 69

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

http://www.oldgamesitalia.net/

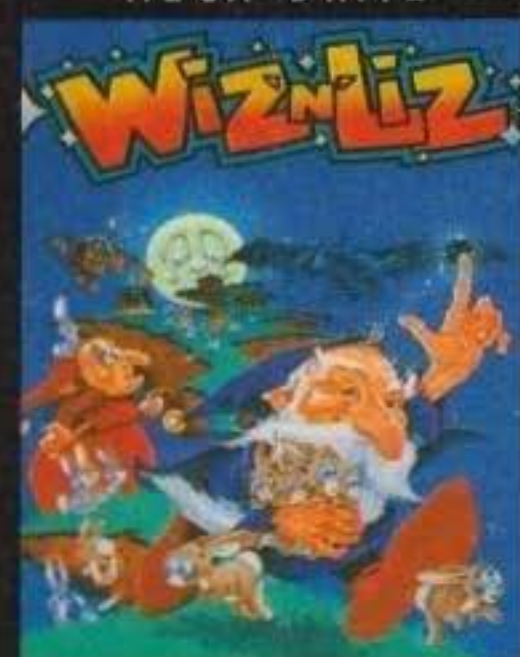
In fatto di velocità Wiz 'n'Liz può sfidare chiunque - e seminare chiunque! I maghi del Pianeta Pum,capaci di realizzare incredibili magie,possono andare fieri della loro leggendaria collezione di coniglietti.Ma qualcosa è andato per il verso sbagliato:un incantesimo mal riuscito ha messo in fuga tutti gli amati coniglietti ed ora salvari da un calderone impazzito è una vera corsa contro il tempo!

Centinaia di incantesimi per il gioco più veloce mai realizzato: Wiz 'n 'Liz vi permetterà una caccia frenetica ai coniglietti ad una velocità mai vista prima d'ora sullo schermo.Provate voi ad acciuffarli,con Amiga e Megadrive,se ci riuscite!

"Il gioco a due giocatori è tutto ciò che la convulsa et confusa opzione "testa a testa" su Sonic 2 avrebbe dovuto essere" MEGA

"Incredibilmente veloce e tremendamente comico"

MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

56 LIVELLI E 9 MONDI

MEGA DRIVE

Distribuito in esclusiva per l'Italia da COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A. Via Flaminia 872, 00191 ROMA.

Centralino: Tel. 06/3336361
Ufficio Vendite Tel. 06/3336366

L'APPOSTA

a cura di Apecar

Che depressione. Mi sa che è ritornato il tempo di giocare nuovamente col fuoco vicino alla paglia e di bruciacchiarvi un po' le ciap, almeno a giudicare dalle lettere giunte ultimamente in redazione. Possibile che sappiate solo chiedere "quando esce questo", "quanto dareste a quello" e roba del genere? Basta. No, davvero, basta. Dov'è la verve che dovrebbe marchiare a fuoco i lettori di una rivista esplosiva come questa? Dove sono le critiche sincere e costruttive che ci aiutano a migliorare il nostro lavoro? Possibile che siate solo un enorme network di amebe amorfe prive di spunti ricettivi e con la bocca perennemente spalancata per fagocitare senza masticare tutto quello che vi ci buttano dentro? Polemica, polemica, quando ci vuole ci vuole. Dai che ci siete cascati. Come me la cavo come sostituto di MBF? Abbandonatevi a questa posta all'aroma di panettone per la prima volta non curata dall'individuo più odioso del globo terracqueo: il cialtrone è in USA per i fattacci suoi e la posta è caduta nelle mie vergini palanche, ma è solo per questo numero, non cominciate ad esultare.

Apecar

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

REARVIEWMIRROR

Cenobitica redazione di Game Power, rispondetemi precisamente alle seguenti domande (come volevasi dimostrare, NdR):

1) Quanto date a *World Thropy Soccer*?
2) Con *Fifa International Soccer* si possono usare le squadre di Serie A?
3) Si può giocare anche con i giocatori attuali (ad es. Sosa)? Le reti si gonfiano?
4) Quante sono le opzioni e quali sono?
5) Me lo consigliate?
6) Quanto costerà nei seguenti negozi: Computer One, Newel, Alex Computer?
7) Mi consigliate *Mortal Kombat* o *Fifa International Soccer* (per me il genere è uguale)
8) Qual è il miglior titolo calcistico per MD?
9) È migliore la versione MD o Amiga? Di *International Soccer*, intendo.
10) Quale joypad ci deve essere assolutamente quando si gioca a *Fifa*?
11) Ditemi come si fanno le mosse di *Mortal Kombat*.
12) Me lo regalate? Ormai lo avete usato per la recensione.
14) Uscirà il calcio definitivo per MD con le squadre di serie A, la Uefa e le competizioni Fifa?

Giuseppe Franzo, Sala Consilina (SA)

Luca Regalbuto

1) Consultare lo Zingarelli alla voce "Lettura della recensione".
2) Se con "Serie A" intendi il Fantacalcio allora non lo so perché non ci gioco. Se invece intendi il campionato di Serie A allora ti dico che da quando Pruzzo non gioca più non so neanche che squadre ci siano dentro. Tra l'altro, odio il calcio ma Pruzzo è quasi un padre.
3) Puoi giocare anche con i giocatori morti e se fai uno squillo a Zenga magari viene sotto casa tua a fare due tiri. Le reti si gonfiano solo se pompi di brutto. Sorry.
4) Vedi risposta 1
5) Sì, decisamente. Anzi, no.
6) Abbiamo consultato l'infallibile device virtuale composta da una palla di vetro macchiata da fondi di caffé ma non abbiamo ottenuto granché. La nostra copiosa riserva di scienza infusa ci fa comunque prevedere un costo della cartuccia più o meno standard tra tutti i negozianti, anche perché la pagano tutti all'incirca la stessa cifra.
7) Ti consiglio spassionatamente Cool Spot *(per noi il genere è uguale).*
8) Super Kick Off *e* Sensible Soccer.
9) È meglio quella di Andrew Spencer per C64.
10) Basta che ci sia, anche non collegato, l'importante è averlo.
11) No.
12) No.
13) Sì, ma lo distribuiranno nel solo Zaire.

MY NAME IS LUKA

Spett. Redazione,
Forse questa mia vi giungerà nuova, perché a scrivervi non è un ragazzo, ma un genitore. Infatti mi trovo alle prese con mio figlio di 10 anni possessore di un Nintendo e varie cassette (cartucce, si dice cartucce, NdR). Ora vuole sostituirlo con un altro computer (ma non so neppure quale) ed è per questo che mi rivolgo a Voi (via le maiuscole, qui si è tutti amici, NdR). Io sarei dell'idea di acquistare un computer che serva anche per la famiglia (per intenderci un IBM compatibile o simili) ma nel fare questo non so se le cassette di mio figlio possano andar bene, se esistono adattatori o congegni del genere. Ringraziandovi sin da adesso per l'aiuto e scusandomi per il disturbo, invio distinti saluti.

Antonio Lenzi, Montevarchi.

L'APPOSTA

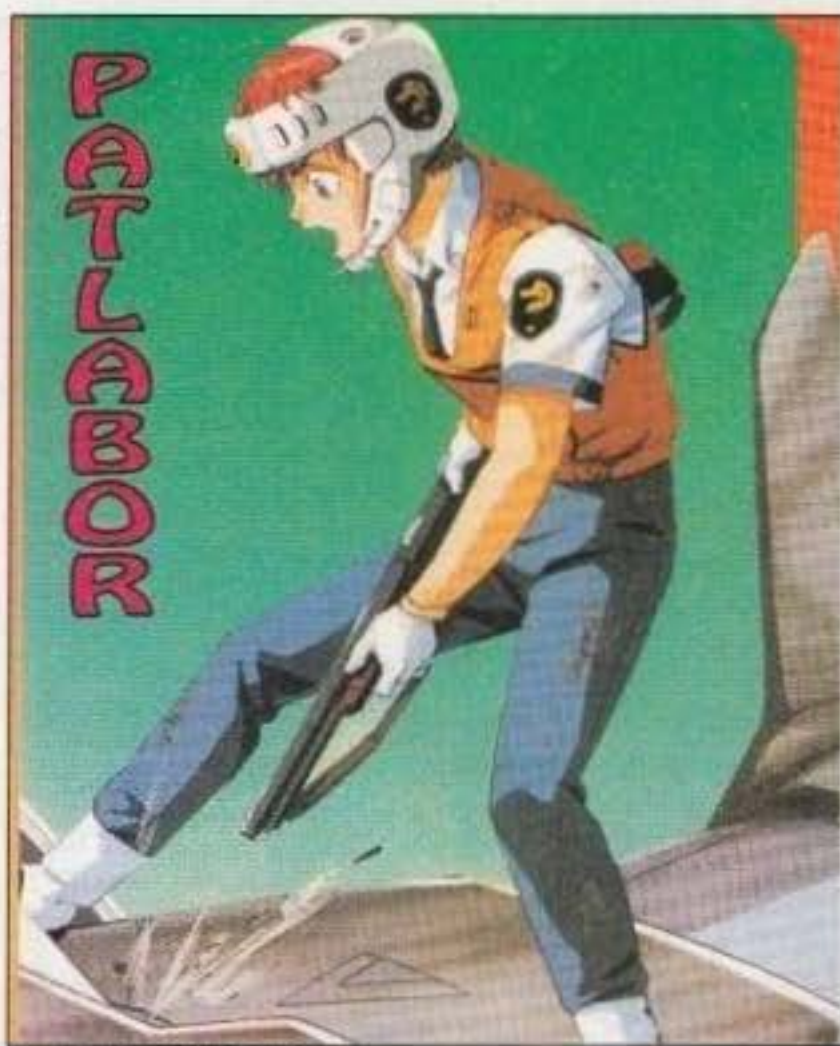
Uno ci deve pensare bene prima di mettere al mondo dei figli, caro Antonio. Poi vengono fuori un sacco di pasticci strani coi pannolini, i vestitini e i giocattoli e l'esaurimento nervoso non aspetta altro. Se poi ci si trova nel durissimo e frequente caso di essere in condizioni di inferiorità rispetto al proprio pargolo per quanto riguarda la competenza in un settore così ostico come quello dell'informatica domestica, dove gli sbagli si pagano a forza di biglietti da cento, allora è tutto molto più acido. Innanzitutto,(passaci il "tu", su queste pagine è già difficile non farsi dare del beota...) devi sapere che computer e console (tuo figlio ha un Nintendo - ma quale? Un NES? Un Super Nintendo? Uno schiacciapensieri?) sono due cose assolutamente distinte. Se intendi passare a un IBM compatibile e nel contempo vendere il sistema Nintendo di tuo figlio, scordati pure di poter utilizzare le vecchie cartucce, dato che le macchine in questione sono assolutamente incompatibili perché basate su tecnologie differenti. Fatti spiegare bene da tuo figlio che cosa ha esattamente in testa, ma ricordati che senza sistema Nintendo le cartucce che hai sono di fatto inutilizzabili. Per i PC esiste, comunque, un floridissimo mercato di giochi, generalmente molto diversi da ciò che sei abituato a vedere sulla console del dolce marmocchio e che magari potrebbero risultare troppo complessi per un bimbo di 10 anni. Se cerchi una macchina che ti possa aiutare a gestire il tuo lavoro, allora hai bisogno di un computer e di una rivista guida che non sia questa. MA, c'è un ma, esiste la possibilità che tuo figlio voglia passare a un sistema Sega, il Mega Drive. Ecco, solo nel caso che tuo figlio desideri un Mega Drive puoi considerare la carta del Mega PC (prodotto dalla Amstrad), che unisce in un unico chassis un ottimo PC e una grande console qual è il Mega Drive.
Così tu hai il tuo PC e tuo figlio la sua console "più bella". Anche in questo caso comunque, dimentica le tue cartucce Nintendo. Però se ti compri un PC non è che poi smetti di leggere Game

Felix

Vanni "Ataru" Podavitte

UNO CHE HA CAPITO TUTTO

Ah, ah, ah, ah, ma voi siete dei pazzi scatenati. Se foste C+VG la presente verrebbe indirizzata all'angolo de "il recensore è un beota", ma siete GP e quindi la fiondiamo in quello de "il recensore è un idiota" (grandissimo, NdR). Dupont, hai tooooppppaaaaatoooo, e non sei nemmeno nuovo a casi del genere (vedasi lettera di Andrea a pag. 10 di GP n.21). Dunque, la recensione incriminata è quella di *Super Turrican* per SNES. Ma che cosa stavi fumando mentre provavi il gioco (bieta e cicoria del mio orticello, NdR), ammesso che l'abbia provato: la grafica pessima? Sei fuori completamente, un paio di fondali non saranno il massimo ma 6 di grafica è offensivo oltre ogni limite (ebbene sì, l'hai scoperto, sono uno dei programmatori), e non sto a fare i soliti paragoni coi voti delle riviste concorrenti, comunque completamente opposti al tuo. Poi dici che il gioco è lungo e difficile, seee, come no, l'hai provato insieme a Carlo Sassi (e chi è? NdR)? Al livello Hard l'ho finito in poco più di 40 minuti e non sono un mostro del joypad (neanche io, NdR). MAH! Comunque ti consiglio di provarle a fondo le cartucce, visto che è il tuo lavoro, e di sparare meno puttanate. Vabbé, vi perdono e vi compro lo stesso.

Fausto Canale, Termoli (CB)

Senti Fausto, grazie. Di cuore. Finalmente qualcuno che dice quello che deve dire senza troppi formalismi. Anche io penso senza riserve che stavolta il francese abbia preso una toppa clamorosa, ma se lo dico io se ne fregano tutti, mentre se l'artefice del j'accuse è un fedele lettore, le cose sterzano con grande stridio di gomme. 6 alla grafica di Super Turrican*? Mah, io ricordo soltanto le facce stupite della redazione intera. Sono fatti così i francesi, fumano sigarette puzzolenti e girano con gli sfilatini di pane sotto al braccio. Loro apprezzano* l'armonia delle forme*, la* chanson d'autre, le paté dei fois gras. *E quindi la grafica di ST gli sarà sembrata pacchiana, che ne so io, eppure mi ricordo che era convintissimo. Purtroppo, anche se Dupont stavolta ha probabilmente cannato pesante, rimane uno dei migliori recensori in giro e noi ce lo teniamo ben stretto. Oltretutto, il fatto che stavolta abbia sbagliato rafforza la qualità media delle sue recensioni. E poi, sebbene ci sia sempre bisogno di alcuni punti di riscontro con altre opinioni, ti ricordo che una recensione è sempre qualcosa di strettamente personale e chi la redige è (in genere...) una persona competente che sa quello che scrive. Alex Pasetto rientra nella categoria, e così tutti i recensori di GP. Dupont è francese, io sono romano, a lui piace l'uovo alla coque e io adoro i maritozzi, ma non provate a scambiarci i vassoi della colazione. In questo specifico caso sono d'accordo con te e confesso di aver chiesto personalmente ad Alex se fosse all'improvviso diventato deficiente, ricevendo questa risposta testuale: "...Uh? Deficiente? Chi, io? Mmm..come hai detto? Deficiente? Ma chi, io? Uh...". Ho le mie opinioni su Dupont, ma fin quando mi aiuta con* Zelda *per Game Boy non gliele vado mica a dire (only joking, NdApe).*

Anthony Marras

BRANDUARDI HA IL PARRUCCHINO

Super redazione di GP, vorrei farvi delle domande e spero che voi le pubblicherete nel prossimo numero (senza le risposte però, NdR).

1) Chun-Li (di *SF II*), è vero che ha una gamba di ferro?

2) Esiste per la Sega un apparecchio a 64 bit?

3) È meglio *SF2 Turbo* per SNES o *SF Champion Edition* per PC Engine?

4) Avete delle rimanenze di Game Power n.9? Come potrei fare per averlo?

Per favore rispondetemi, ho scommesso una fortuna.

Lettore molto anonimo, Nowhere land

1) Come no. Ogni sera la smonta e ci mette l'antiruggine.

2) Ma alla Sega hanno tutti i denti a posto, ci tengono sai? Se poi ti riferisci a una ipotetica espansione per il Mega Drive, sorry ma niente da fare. Se può consolarti, esistono Pace Maker a 64 bip.

3) È meglio la Special Champion Edition *per*

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG® nel paese delle meraviglie

SUPER MARIO WATCH®

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:

SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).

Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ____________ cognome ____________

via ____________ n° ______ città ____________

provincia ________ cap ________ tel. ________

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ____________

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ______

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ______

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ______

Altre marche

☐ ________ Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ____________

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

ARMANDO TESTA SPA

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

3 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZ

Segue da pag.9

Mega Drive. No, sul serio, è la più giocabile di tutte, se hai il joypad a 6 tasti.
4) Niet, nada, nothing. Se li è mangiati tutti la pantegana che vive nelle fogne qui sotto. Comunque era un brutto numero. Ah, vedi di non passare di qua o ti tocca offrirci la birra.

JEREMY SPOKE IN CLASS, TODAY

Cara redazione di Game Power, leggo la vostra rivista sin dal primo numero e devo dire che siete davvero unici nel vostro genere. Il mio nome è Sandro e posseggo un Neo Geo, un Super Famicom e un Mega CD e vi scrivo questa lettera per porvi alcune domande:
1) Che differenza c'è tra il GT e il Turbo Express (parla di PC Engine portatili, NdR)
2) Su uno dei vostri numeri si parlava dell'esistenza di un sintonizzatore TV per il GT, mi domando se questo funzioni anche sul Turbo Express.
3) Preferite *Fatal Fury II* o *Street Fighter II Turbo*?
4) È vero che *SF II* deve uscire anche per Mega CD? Quando uscirà?
5) Quando ci darete notizie più dettagliate sul gioco di Michael Jackson per Mega CD?
6) Sulla nuova console Sega a 32 bit vedremo solo giochi Sega?
Ciao dal vostro

Sandro Caramante

Anvedi questo. Neo Geo, Mega CD, Super Fami-
Allora rispondo.
1) Il Turbo Express è la versione americana del PC Engine portatile. Non ne abbiamo uno in redazione e non so dirti con certezza se il sintonizzatore TV funzioni su questa macchina, ma data l'incompatibilità di alcuni titoli e il diverso sistema televisivo impiegato in USA, credo proprio di no. Il GT è comunque la macchina da comprare se ti interessa un PC Engine Portatile.
*3) Street Fighter*II Turbo *all'unanimità più assoluta*
4) Questa è una vecchia storia che risale a circa un anno fa. Il gioco inizialmente doveva uscire solo per Mega CD ma poi è stato pubblicato su una cart da 24 Mbit.
Ora come ora, le cose sembrano ferme, ma l'uscita di una versione migliorata nel sonoro e beneficiaria di un trattamento simile a quello ricevuto da Ecco the Dolphin *sembra molto probabile.*
5) Quando ne avremo. Ma davvero vuoi notizie sul gioco di Omino Bianco? Noi lo odiamo tutti profondamente... Personalmente ti consiglio l'ultimo dei Bad Religion e la compilation "Sweet Relief", i cui fondi vanno a sovvenzionare le cure per la sclerosi multipla più che gli interventi di chirurgia plastica.
Ah, inoltre il CD contiene musica.
6) Se così fosse avemmo un sistema morto ancor prima della sua nascita. Nah, non crediamo proprio.

Tommaso «Aran Banjo» Iezzi

Isy Marco

FAKE

Ho 22 anni e il poco tempo libero che ho mi consente raramente di mettere penna al foglio. A causa del mio lavoro (fotomodella) sono costretta a viaggiare spessissimo, ma inganno il tempo col mio Game Gear e con la vostra già leggendaria rivista. Volevo solo chiedere a MBF un piacere un poco particolare, e quindi vi prego di non pubblicare questa mia. Quello che desidererei è entrare in contatto con uno dei vostri redattori, quello che si firma "Apecar", e ti ringrazio anticipatamente se deciderai di aiutarmi con questo piccolo sforzo. Il resto, il lavoro duro, è affar mio... kisses,

Tergi Crystal.

....Mmmm....nononono, non se ne fa niente, devo finire le recensioni e poi devo comprare il latte, buttare la spazzatura e aiutare la nonna a scrostare la dentiera. Mi dispiace...

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906 o 345.100

CARTUCCE GAMEBOY

L. 59.000	L. 59.000	L. 62.000	L. 59.000	L. 42.000	L. 42.000	L. 62.000
L. 39.000	L. 52.000	L. 52.000	L. 44.000	L. 59.000	L. 59.000	L. 59.000
L. 57.000	L. 45.000	L. 57.000	L. 49.000	L. 48.000	L. 45.000	L. 56.000
L. 35.000	L. 63.000	L. 27.000	L. 35.000	L. 37.000	L. 64.000	L. 45.000
L. 45.000	L. 65.000	L. 59.000	L. 57.000	L. 49.000	L. 64.000	L. 65.000
L. 59.000	L. 61.000	L. 49.000	L. 37.000	L. 56.000	L. 61.000	L. 39.000
L. 55.000	L. 46.000	L. 59.000	L. 55.000	L. 29.000	L. 59.000	L. 47.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

COMPUTER ONE

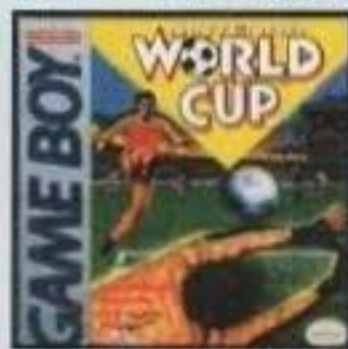
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE E ACCESSORI GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 55.000 L. 52.000 L. 67.000 L. 59.000 L. 59.000 L. 65.000 L. 62.000

L. 56.000 L. 57.000 L. 59.000 L. 45.000 L. 59.000 L. 59.000 L. 54.000

L. 37.000 L. 49.000 L. 52.000 L. 59.000 L. 39.000 L. 65.000 L. 45.000

GAMEBOY + TETRIS + BATTERIE + CUFFIA STEREO LIT. 139.000

GAMEBOY CORE SYSTEM LIT. 97.000

L. 37.000 L. 87.000 L.19.000 L. 16.000 L. 26.000

L. 55.000 L. 19.000 L. 9.000 L.19.000

NOVITA'

Porta Gameboy, Accessori e cartucce. INDISPENSABILE per trasportare con sicurezza la console

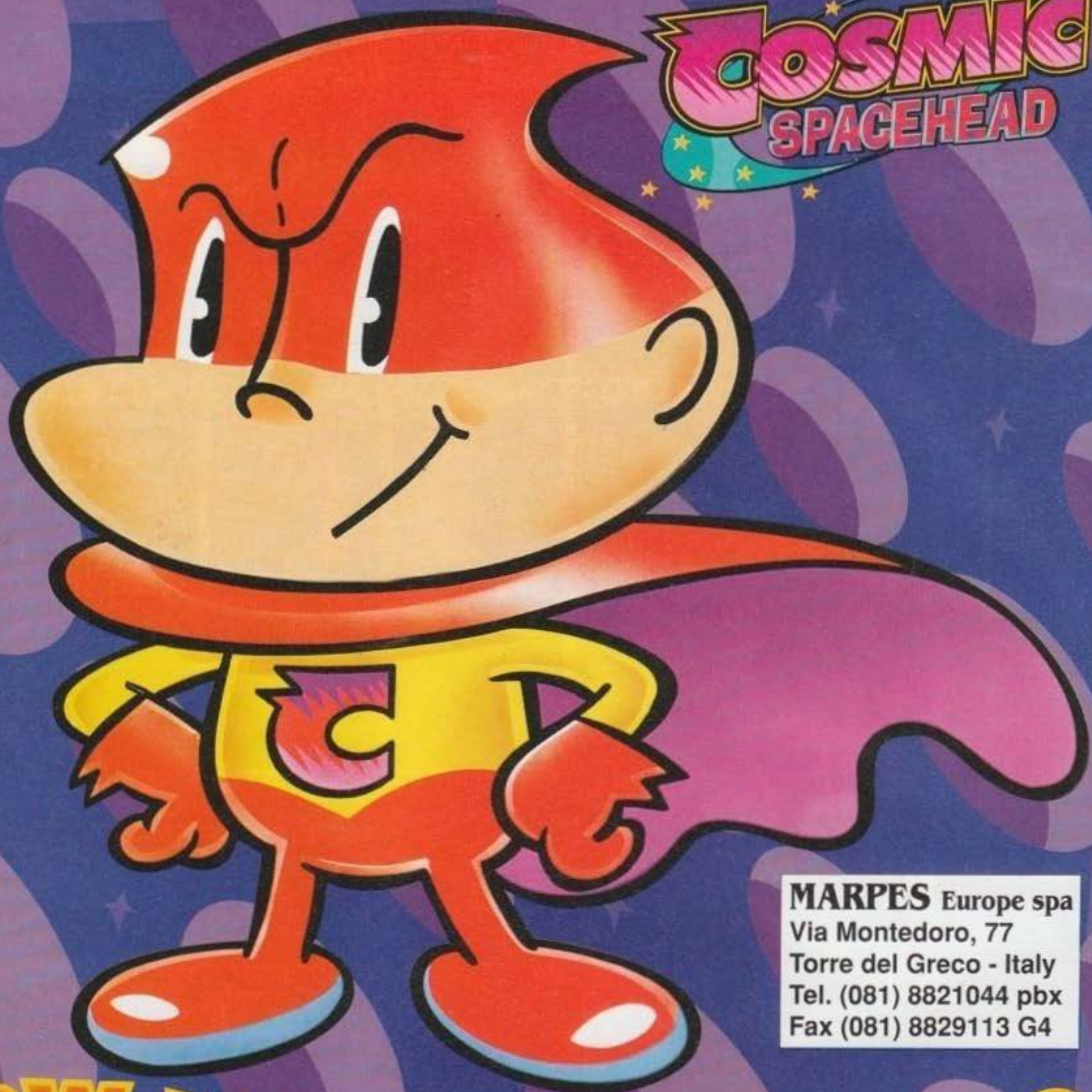
LIT. 29.000

L. 23.000 L. 98.000 L. 13.000 L.15.000 L. 11.000

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCORA PER QUESTO MESE L'OPERAZIONE

PRESENTA UN AMICO

Una cassetta in OMAGGIO a tutti i clienti che offriranno ad un amico l'opportunità di effettuare un acquisto presso di noi.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

http://www.oldgamesitalia.net/

Si sta combattendo una batt[illegible] occidentale fino a oggi sono arrivate solo notizie confuse, talvolta contraddittorie... Ecco perché Game Power ha deciso di spedire Matteo Bittanti nella terra degli hamburger, della Coca Cola e dei videogiochi per capire che cosa sta VERAMENTE succedendo...

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

SALUTI DA CHICAGO

Fa freddo stamattina. WIFR 17, uno dei numerosi canali che trasmettono nell'Illinois, la terra di Lincoln e Reagan, prevede leggere nevicate. E siamo ai primi di novembre. Stasera i Chicago Bears giocano contro gli L.A. Raiders. Il traffico della "città dalle grandi spalle", come Chicago fu soprannominata durante la Rivoluzione Industriale, non mi sembra troppo diverso da quello di Milano, ma le immense Ford Mustangs, Pontiac e Chrysler che arrancano sulla Route 88 non lasciano alcun dubbio: mi trovo nel Midwest e non in un'amena metropolis della Val Padana. Oltretutto, il lago Michigan è un miccino più grande dell'Idroscalo. Tutto passa per Chicago. Soprattutto videogiochi. A giugno, nel celebre McCormick Place, un immenso scatolone prefabbricato, si tiene il Consumer Electronic Show, l'edizione estiva di una delle fiere videoludiche più importanti del pianeta Terra. E Chicago è attualmente l'unica città, insieme a Tokyo, a ospitare un Battletech Center, la sala giochi "definitiva", in cui sette avversari umani possono maciullarsi vicendevolmente in una simulazione elettronica che sta a metà tra *Robotech* e *Akira*, prima dell'avvento della realtà virtuale. Più a sud, verso l'Iowa, sono situate le sedi di alcune delle software house più importanti d'America (ma il grosso è concentrato nella West Coast, in California): Konami, Taito, Jaleco, Kaneko, ecc. Se proseguite verso Springfield, capitale dello stato, arriverete a Lombard, roccaforte di Electronic Gaming Monthly, la rivista di videogiochi indipendente che tira oltre 300 pagine al mese. Sì, fa freddo, ma questo Natale si preannuncia caldo. Bollente, direi. Oltre ai "soliti" Nintendo e Sega, ai soliti Mario e Sonic, una serie di nuove console e, potenzialmente, di nuovi eroi videoludici, potrebbero guadagnarsi ben presto le copertine delle riviste dei videogiochi. Atari, Matsushita, Commodore, Sony: la grande guerra è appena cominciata.
Prendiamo la 3DO: la pubblicità su MTV è semplicemente martellante, ed è saltuariamente interrotta dai video dei Nirvana (Heart-Shaped Box è definitivo), Blind Melon e Soul Asylum. Lo spot dura poco più di trenta secondi: sufficienti per mostrare la superiorità, o presunta tale, dell'FZ-1 Real 3DO Panasonic sulle altre macchine. Nella migliore tradizione della comparazione pubblicitaria, caratteristica della sfrenata competizione a stelle e strisce, la pubblicità presenta in rapida successione tre videogiochi per MD e SNES, e quindi altrettanti per 3DO. Nello scontro, almeno esteticamente, i titoli Sega e Nintendo ne escono assai malridotti. Per esempio, lo speaker commentando qualche schermata di *Starwing* (SNES), chiede ironicamente "E questo lo chiamate volare? GET REAL - prosegue il tizio - QUESTO È REAL FLYING!", e zack, ecco che *Total Eclipse* (Cystal Dinamics, 3DO) soppianta all'istante *Starwing*, facendo sfoggio di tutta la sua grafica e fluidità. Lo stesso si ripete per *Roadblasters* (MD) e *John Madden Football* (MD), comparati rispettivamente a *Crash'N'Burn* e *3DO Football*. "Tecnologicamente parlando - mi dice il gestore di uno delle centinaia di negozi che appartengono alla catena Babbage's, specializzata in videogiochi - il 3DO annichilisce tutto ciò che è sul mercato, ma... I mean, quanti ragazzini possono permettersi di spendere 699.95 Dollari più tasse per quello che, aldilà dei titoloni, è un grosso videogioco?" e senza aspettare una risposta conclude, quasi tra sé e sé, che "in tre settimane, abbiamo venduto solo quattro macchine". Sorseggio una Cherry Coke Caffeine Free Sugarless, ecc, ecc. E intanto ripenso al demo di *Batman The Animated Series* che girava sul 3DO: spezzamascella. Ma il nuovo *kid on the block* è il Jaguar dell'Atari.
Qualche mese fa, il papà del Jaguar, nonché presidente dell'Atari Sam Tramiel, ha tenuto una conferenza stampa aperta ai giornalisti, per dimostrare la falsità di alcune affermazioni di Trip Hawkins, il guru del 3DO, secondo il quale il Jaguar non può essere considerato una console a 64-bit quanto piuttosto una macchina con due processori a 32-bit che operano in parallelo. Come avrete potuto leggere in esclusiva sul numero di novembre di Kappa, il Jaguar utilizza ben cinque microprocessori, tra cui il vetusto 68000 e il mai-troppo-usato Blitter che ha reso celebre l'Amiga. Il Jaguar è ormai prossimo alla commercializzazione ufficiale su tutto il territorio americano, dopo un pre-lancio in alcune città specifiche (NY, LA, SF). La prima console 64-bit Risc sarà commercializzata a $199, l'equivalente di 400 mila lire. Nella confezione sarà accluso un joypad e un gioco. Oltre venti software house di fama mondiale sono diventate sviluppatrici ufficiali per un outsider che potrebbe dare del filo da torcere a tutto ciò che è apparso sul mercato in questi ultimi anni, 3DO compreso. Le case

LEGENDA

- CONSOLE
- CASA
- GENERE
- N GIOCATORI
- USCITA

Per tutti i beotoni con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

you read it here... FIRST!

Sapete qual é il passatempo preferito dei pischelli canadesi? Invece di noleggiare dannose discoteche per fare stupide feste da integrati (er, odiamo le disco, non si era capito), i simpaticoni si riuniscono al cinema per giocare a *Street Fighter 2* o a qualunque giochillo gli passi per il crapone. Come, come? Mi spiego meglio. I gestori di alcuni cinema di Toronto, capitale del fantastico Canada, alcuni pomeriggi alla settimana noleggiano ai ragazzini l'intera sala: i tizi del cine agganciano la console al proiettore e i videogiochi compaiono sul megaschermo! RADICALE!

ATTENZIONE ATTENZIONE! Avete un SNES? Amate i GdR? *The Legend of Zelda* è il vostro gioco preferito? Se avete risposto affermativamente a queste tre domande, sedetevi, tirate un respiro profondo e solo adesso continuate a leggere. Il grande Shigeru Miyamoto è al lavoro! Un nuovo gioco ispirato alle avventure di *Zelda* uscirà entro la metà del 1994 per il vostro amato SNES. Si vocifera che sarà possibile giocare in due contemporaneamente! Le dimensioni della cartuccia sono ancora un puzzle, ma 16 Mbit sembrano essere lo standard.

La Nintendo lancia il Gateway System, una serie di strumenti elettronici di intrattenimento che verranno istallati in hotel, navi da crociera, aereoplani, punti di incontro, ecc. Il Gateway System sfrutta la tecnologia a 16-bit del SNES e costituisce una prima risposta della grande "N" alla febbre

NEWS ANTEPRIME

del Multimedia che attualmente impazza in Giappone e America. Il Gateway System fonda assieme immagini, suoni, testo e costituisce una collaudata piattaforma ludica. Il che significa che potrete giocare, a bordo di un aereoplano, ad esempio, a *Super Mario Kart*, oppure leggere un libro interattivo comodamente spaparanzati nel vostro non-smoking seat. Le prime compagnie aeree che hanno stretto un accordo con la Nintendo sono China Airlines, Northwest (solo sui 747) e Virgin Atlantic, ma molte altre sono interessate. Mario vola.

Lo scorso novembre, la Sony Corp. ha confermato ufficialmente il lancio di una console CD-ROM: verso la fine del 1994 in Giappone, a seguire in America e USA. Si tratterà molto probabilmente di un 32-Risc, anche se le specifiche tecniche non sono note, al momento. Non è stata né smentita né confermata un'eventuale compatibilità della Play Station come unità CD-ROM per SNES.

Ancora a proposito di *Jurassic Park*. La versione americana del celebre gioco targato Ocean contiene una serie di messaggi che possono essere raccolti da dodici uova nascoste nello scenario. La Ocean promette 5.000 Dollari di premio a tutti colori che riusciranno a decifrare i dodici codici e a ricomporre il messaggio segreto. Eccovi l'indirizzo: Ocean of America Inc., 1855 O'Toole Avenue, San Jose, CA, 95131, tel 1-408-954-0201. Datevi da fare.

Attenzione! Parlando di coin-op Sega va specificato che il seguito "ufficiale" di *Virtua Racing* è stato battezzato *Virtua Formula*, mentre *Daytona AM2*, anch'esso targato Sega, è un gioco completamente nuovo. Più simile a *F1 Exhaust Note*, è invece *F1-Super Lap*. A proposito: si vocifera una possibile conversione di *Out Runners* per Mega CD...

Alcune notizie sul videogioco ispirato al popolare fumetto giapponese Akira: della versione per SNES e MD si sta occupando la THQ. Il gioco conterrà molte immagini e animazioni tratte direttamente dal film. È stata confermata la presenza di

segue a pag. 17

coinvolte nello sviluppo di software Atari sono Ocean, US Gold, Tradewest, Anco (quelli dei primi due *Kick Off!*), Maxis, Krysalis, Beyond, Telegames, Titus, Loriciel, Eurosoft, Trimark Int., Silmarils, Rebellion, Tiertex, Microids, Dimension Tech., High Voltage, Retour 2048 e Midnight Software, ma il numero sembra destinato a crescere. Oltre ai titoli già annunciati (e puntualmente segnalati sugli ultimi numeri di Game Power), aggiungiamo il nuovo *European Soccer Challenge*, una simulazione sportiva da parecchi mega, *Cisco Heat*, conversione dell'omonimo coin-op, *Kasumi Ninja*, un picchiaduro alla *International Karate Plus* (ci credereste? Non è un clone di *SF2*!!! Incredibile) e una simulazione di volo alla *F15 Strike Eagle* quello da sala, *of course*. Tutti i giochi avranno un prezzo compreso tra i 40 e i 70 Dollari, rispettivamente 70 e 110 mila Lire, a seconda delle dimensioni delle cartucce (e per dimensioni ci riferiamo alla memoria: al momento i giochi occuperanno da un minimo di 4 a un massimo di 16 Mega). A pagine 17 trovate i primi titoli.

Che ci crediate o no, la Atari sta rilanciando il Lynx. Il "vecchio" e sfortunato portatile a 16-bit (o quasi). Non a caso sulle principali riviste del settore sono apparse nuove pubblicità di giochi Atari. Tra l'altro, sempre per il bistrattato Lynx, dovrebbe essere finalmente in arrivo *Desert Strike*, dalla Telegames.

Ma torniamo a parlare di spot comparativi. La Nintendo ha citato in giudizio i rivali della Sega per una pubblicità del Game Gear ritenuta offensiva non solo per l'immagine dell'azienda, ma anche per i disabili. Brutta storia.

Se c'è del fumo, da qualche parte ci deve necessariamente essere del fuoco. E dove può essere, se non in California? Incurante dei piromani che impazzano nello regno dei film, dei videogiochi e delle pop-star, la SNK ha rivelato durante il recente AMOA Show, l'Enada americano, l'imminente lancio del successore del Neo Geo, confermando così le voci che giravano già da qualche mese. Si tratta di un "puro" 32-bit che sarà inizialmente indirizzato al solo settore coin-op, ma che potrebbe poi essere lanciato anche in versione home. La versione arcade dovrebbe invadere le sale-giochi di tutto il mondo nel primo trimestre del 1994, perciò torneremo a parlarne.

A proposito di coin-op: una cosa che non sopporto sono le nuvole di fumo che aleggiano nelle oscure sale giochi italiane (non tutte, fortunatamente). L'odore è così dannosamente insostenibile da spingermi a disertare le più "inquinate". In America un altro terribile olezzo è comune in tutte le sale: quello dei popcorn. Descrivere un profumo è pressoché impossibile. Potrei dire che è dolciastro fino alla nausea, penetrante quasi come l'ammoniaca. Insopportabile (e se avete letto "Il Talismano" di King & Straub, saprete che non sono il solo a pensarla così). Questo preambolo per anticipare che, nonostante il fetore, ben presto le sale giochi statunitensi saranno nuovamente stracolme di teenager brufolosi, impazienti di infilare il token, o gettone, nel cabinato più atteso della stagione. No, non sto parlando di *Super Street Fighter 2* (uscito in anteprima nelle quattro più importanti città degli USA: New York, Los Angeles, San Francisco e ovviamente Chicago), ma di *Mortal Kombat 2*. Si racconta che *MK2* sarà lanciato entro gennaio in America e in Giappone. Il seguito del violentissimo picchiaduro Bally/Midway è ormai in fase avanzata di programmazione. Vanterà ben 14 lottatori contro i sette del precedente (tra l'altro, tutti nuovamente presenti), una serie di mosse ancora più cattive del primo *MK* (si parla di chiodi e coltelli da ficcare nella carne degli avversari... Er.). La configurazione delle mosse, non dovrebbe comunque cambiare in maniera drammatica rispetto al titolo più censurato della storia. A presto le primissime foto. Pare che la versione home sia in fase di sviluppo parallelo. Sarebbe la prima volta che un videogioco esce in contemporanea in versione coin-op e home. Continuiamo a parlare di giochi da bar, vi vedo interessati. Sul numero scorso di GP abbiamo scritto che alcuni dei migliori programmatori Capcom sono passati alla corte del re SNK. Sebbene la Capcom ovviamente taccia, pare che la notizia sia estremamente fondata. Infatti, in origine *Street Fighter III* avrebbe dovuto uscire nel periodo natalizio, ma, a causa dell'inaspettata fuga dei programmatori, la Cap si è trovata con un pugno di mosche e l'uscita di *SF3* è stata improvvisamente compromessa. Unica via d'uscita: lanciare un altro "update": *Super Street Fighter 2*, che, comunque, avrebbe dovuto vantare ben otto nuovi lottatori e non "solo" quattro. Farà certamente piacere ai fan della serie sapere che la versione per SNES dovrebbe uscire nel primo trimestre del 1994. Si parla di una cart da 24 Mbit.

Parliamo di cose più serie. Vi ricordate il caso Sunsoft? Massì, dai, i tipi che se l'erano presa con la Codemasters per il Game Genie, l'"ammazza-longevità". Ebbene, i fratelli non saranno contenti nell'apprendere che non solo la protezione anti crackaggio presente in Taz-Mania (SNES) non sembra essere efficace contro il gabola-maker distribuito dalla Galoob, ma sopratutto che un nuovo Game Genie è in fase di testing, e sarà lanciato entro la metà del 1994. La cheat-cart sarà assai simile all'Action Replay e non funzionerà più con codici, quanto piuttosto con comandi su schermo. Inoltre, anche l'attesa versione per Mega CD sembra ormai essere in dirittura d'arrivo. In realtà, la notizia dannatamente importante a proposito della Sunsoft, riguarda il nuovo videogioco ispirato a Superman, che sarà lanciato per SNES e, a seguire, per MD, il prossimo marzo. Si tratta di una cart da 16 Mbit intitolata *The Death of Superman*, che si rifà direttamente al fumetto Marvel che narrava la morte dell'Uomo d'Acciaio e del suo repentino rimpiazzamento da parte di quattro pseudo-Superman. Il gioco vanterà dieci livelli, ciascuno dei quali introdotto da una breve presentazione animata non interattiva.

CARATTERISTICHE JAGUAR

Processore: 64-bit RISC
Velocità: 13.3 MHz (12.5 MHz)
Tavolozza: 16.7 milioni di colori
Risoluzione 720X576 interlacciata
(quella del 3DO è 640X480)
Sonoro: Stereo 16-bit CD quality

O LA VA, O LA SPACCA...

***Sam Tramiel sostiene che il rating system scelto dalla Sega sia la via giusta, e intende riproporlo anche per il software che verrà sviluppato per il Jaguar.**

***Secondo alcune indiscrezioni, il Jaguar potrebbe essere lanciata anche in versione coin-op, vedi Neo Geo. Al momento, almeno due compagnie si stanno interessando a un eventuale accordo del genere.**

***Le città campione europee scelte come base di lancio per il Jaguar sono Parigi e Londra. Nei primi mesi del 1994, la console sarà disponibile in tutto il resto d'Europa.**

***La Atari prevede di vendere almeno 50.000 Jaguar entro la fine del 1993.**

***La pubblicità della console Atari, apparsa sulle principali riviste del settore, mostra un giaguaro nell'atto di sbranare Sonic e Mario... Bella lì.**

***Il budget pubblicitario previsto è di 3 milioni di dollari, anche se la Atari prevede di investire qualcosa come 65 milioni di dollari nel corso del 1994 per promuovere il Jaguar (e, nel contempo, anche il Lynx).**

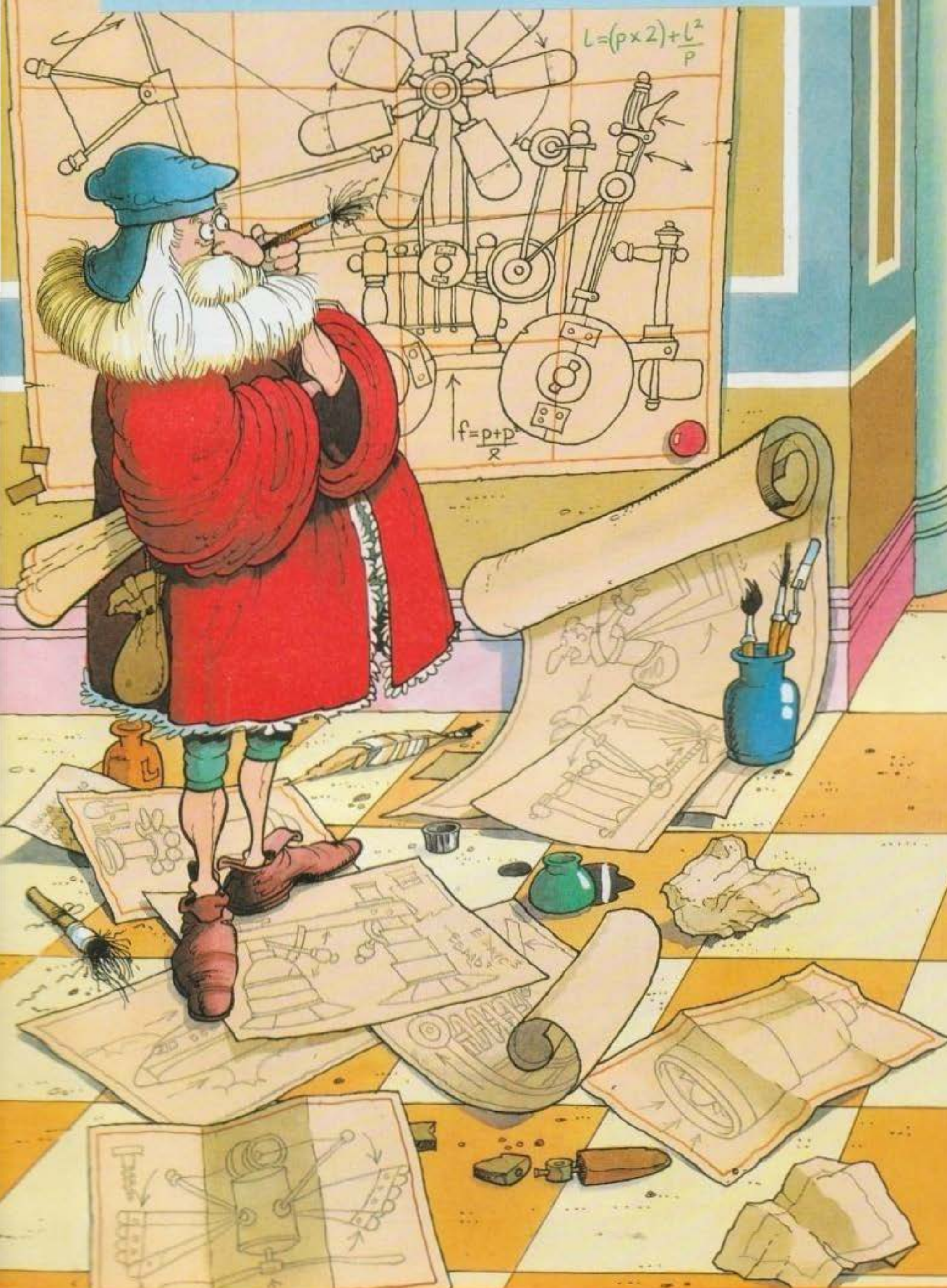
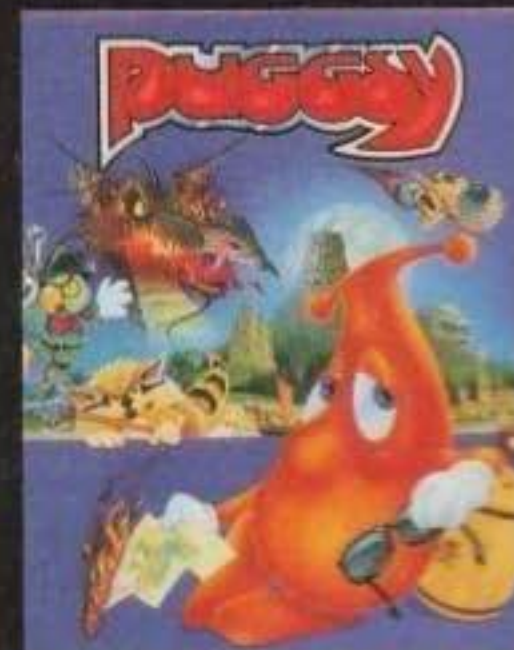
***L'Atari prevede di produrre ben 40 titoli per il Jaguar nel solo 1994.**

http://www.oldgamesitalia.net/

Puggsy è un tipo strano, non è bello e non ha molti amici, ma in quanto a genialità batte tutti: ora che la sua bizzarra astronave è andata a cadere su un pianeta alieno, deve affrontare creature inospitali e aggressive senza armi ma servendosi di tutto quello che trova in giro!

Un sofisticato sistema di INTERAZIONE TOTALE CON GLI OGGETTI vi permetterà di guidare Puggsy in un'avventuroso percorso tra enigma da risolvere ed azioni frenetiche mai viste prima sullo schermo.

Grazie a tecniche grafiche rivoluzionarie, ad un gioco originalissimo ed una intera sezione Junior dedicata ai giocatori più giovani, Puggsy vi ruberà il cuore e metterà a dura prova la vostra abilità.

92% Sega Magazine
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
90% Sega Mean Machines

MEGA DRIVE & MEGA CD.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A. Via Flaminia 872, 00191 ROMA.

Centralino: Tel. 06/3336361
Ufficio Vendite Tel. 06/3336366

NON OCCORRE ESSERE GENI. MA QUASI!

FLASHBACK

Bestseller e vincitore di un premio, con grafica Rotoscope e 16 Meg Power, questo gioco ti dà la migliore animazione mai vista in un videogame.

U.S. GOLD

Delphine Software International

IN VENDITA COL MARCHIO SUPER NINTENDO

http://www.oldgamesitalia.net/

JAGUAR

CYBERMORPH
USCITO

Incredibile mix tra *Starwing*, *Silpheed* e *Starblade*, *Cybermorph* è uno dei titoli Atari più promettenti. Si tratta di una simulazione di volo spaziale molto arcade, realizzata interamente con grafica poligonale di eccellente fattura. Il nome del gioco, *Cybermorph* dipende dal fatto che l'astronave che guidate è in grado di mutare la propria forma, di trasformarsi, di adattarsi alle diverse condizioni climatiche degli oltre cinquanta pianeti che dovremo esplorare. Nelle nostre missioni suicide saremo accompagnati da un co-pilota marziano che commenta il nostro operato e fornisce preziosi suggerimenti. A differenza di *Starwing* e *Silpheed*, non esiste un pattern pre-determinato, il che rende il gioco estremamente avvincente e vario. Ho visto un demo non giocabile di questo gioco e sono rimasto positivamente impressionato. Lo scrolling è fluido e non rallenta minimamente, la grafica poligonale realistica e convincente. La notizia dell'ultima ora è che questo gioco verrà accluso nella confezione.

TREVIR MCFURY IN CRESCENT GALAXY
USCITO

A parte il titolo idiota (che sia uscito dalla mente di Douglas Adams?), il giochillo in questione è uno sparatutto a scorrimento orizzontale piuttosto convenzionale. La grafica è eccellente, ma in quanto a innovazioni e originalità, sembra che l'Atari non abbia fatto molti passi in avanti dai tempi del bellissimo *Menace* (Psygnosis), uno dei primi titoli di successo per Amiga, back in the 80's. Trevor McFury ecc, ecc. vanta cinque mondi suddivisi in dieci livelli, tutti oberati di mostri e astronavi nemiche. Non si segnalano rallentamenti di sorta, ma va sottolineato che, da quanto ho potuto vedere, il gioco sembra non avere livelli di parallasse. Too bad.

CHECKERED FLAG II
DICEMBRE

Estremamente promettente. Si tratta di una simulazione di corsa alla *Virtua Racing*: grafica poligonale, differenti circuiti, varie prospettive. Resta da vedere giocabilità e fluidità, ovviamente. In origine, il gioco avrebbe dovuto chiamarsi *Jaguar Formula One*. Come potete vedere dalla foto, i poligoni non raggiungono il dettaglio di *Virtua Racing*, ma la Atari sostiene che il proprio gioco sia addirittura più veloce.

RAIDEN
USCITO

Conversione diretta dell'omonimo sparatutto a scorrimento verticale targato Fabtek. Si tratta di un clone di *Twin Heli* giocabile e immediato, sebbene non trascendentale né per grafica, né per concept. Per uno, due giocatori. Beccatevi la foto.

COSA SUCCEDERA'... ADESSO?

Il Winter CES di Las Vegas va approssimandosi. È ora di fare qualche riflessione e, perché no, fare qualche previsione sui prossimi trend nel panorama del divertimento elettronico. Vedremo, fra un lustro, se ne ho azzeccata almeno qualcuna...

1) Il mercato console non è saturo, ma quasi. Sega e Nintendo non possono vendere molti più SNES o MD. Il 1994 sarà l'ultimo anno dei grandi trionfi.

2) Ci sono troppe software house in giro: nei prossimi anni le più piccole saranno inglobate dalle grandi corporation (Virgin, EA, Capcom, Konami, ecc.). Come disse Gianni Agnelli, in altro contesto, "resteremo in pochi"...

3) Le vendite di videogiochi per console non possono che stabilizzarsi, o addirittura calare. I prezzi sono drammaticamente alti (soprattutto in Italia), né accennano a diminuire. Prima o poi anche gli utenti si accorgeranno che non vale semplicemente la pena di comprare sei o sette platform o picchiaduro del tutto simili tra loro.

4) Conseguentemente, anche in Europa (e in Italia), come già avviene in America e Giappone, il mercato dell'usato crescerà enormemente, favorito da una recessione che non accenna a passare.

5) L'incognita delle nuove macchine multimediali: se ne sopravviveranno due tra tutte quelle che vanno affacciandosi, sarà già un successo. Ma la via da seguire è quella.

6) Sono poco originale, ma penso che a partire dalla seconda metà del 1994, 6/7 giochi su 10 usciranno in formato CD. Le cartucce sono come morte.

7) Moltissimi videogiochi saranno, per diversi motivi, "vietati ai minori". Il target diverrà molto più specifico e mirato.

8) Prevedo che attori di fama internazionale "interpreteranno" letteralmente videogiochi, oltre ai film. Non parlo di tie-in: veri attori in film videoludici interattivi, diretti eventualmente da grandi registi.

9) E anche i gruppi rock o pop più famosi (e non solo techno, come già avviene, vedi Utah Saints, 2 Unlimited e anche gli Snap) realizzeranno la colonna sonora dei videogiochi più importanti, come avviene da anni in Giappone.

10) Canali interattivi come il Sega Channel, di prossimo lancio in USA e Japan, si diffonderanno su larga scala.

NEWS ANTEPRIME

una sezione picchiaduro e di una sezione di corsa a bordo di futuristiche motociclette a tre ruote. Akira uscirà nel primo trimestre del 1994.

Il nuovo coin-op della Data East, *Night Slashers*, è stato definito il videogioco horror più violento della storia. Fa sembrare *Splatterhouse* non più sanguinolento di Pinocchio. Si tratta di un picchiaduro (naaah!) che oltrepassa quei pochi limiti che *Mortal Kombat* non aveva osato oltrepassare.

La Acclaim ha commercializzato il Dual Turbo un set di joypad a raggi infrarossi per SNES e MD. Senza il filo, potrete giocare ai vostri titoli preferiti in scioltezza e libertà, voilà. I joypad vantano due velocità di fuoco indipendenti, slow motion e autofire. La Acclaim starebbe già pensando a una versione deluxe programmabile. Per adesso accontentatevi del Dual Turbo standard, e scusatemi se è poco.

La Nintendo picchia durissimo! Nessuna pietà per i pirati: grazie all'intervento della grande "N" e dell'equivalente della polizia finanziaria americana, è stata sgominata una gang stanziata a Tampa Bay in Florida che copiava nonché distribuiva illegalmente software Nintendo, oltre a commercializzare cartucce taiwanesi prive del nullaosta necessario. Come risultato ora i pirati dovranno pagare una multa di tre milioni di dollari, quasi cinque miliardi di lire. Il crimine non paga.

In principio era il Verbo, poi vennero i dinosauri e Steven Spielberg ne ha approfittato per fare un casino di soldi. Cosa c'entra tutto questo con Game Power? Easy: la versione per Megadrive di *Jurassic Park* ha venduto oltre due milioni di copie in poche settimane. La cosa stupefacente è che si

NEWS ANTEPRIME

tratta di un gioco veramente mediocre: potere della pubblicità! La versione per SNES, programmata dalla Ocean e puntualmente recensita sullo scorso numero è stata lanciata in Inghilterra al prezzo di 54.99 sterline, particolarmente elevato se si considera che la Nintendo ha portato il prezzo dei giochi che distribuisce direttamente a £.39.99. Ricordiamo, però, che *Jurassic Park* per SNES occupa ben 16 Mbit ed il prezzo di produzione è più alto rispetto ad un normale gioco da 8 Mbit. Imminente la recensione della versione per Amiga CD32.

Non si fermano più: dopo il trend dei joypad programmabili a cui anche la Nintendo ha ceduto (vedi news del numero scorso), la Spectravideo tira fuori dal cilindro un altro strambo aggeggio di controllo, stavolta, pare, dedicato in particolare ai giochi di guida. Il nome dell'accrocchio è *Freewheel* e gli sviluppatori, Logic 3, credono che questa nuova diavoleria sarà la "next big thing" nel campo dei sistemi di controllo. *Freewheel* ha la forma di un volante ma non consente soltanto di sterzare: inclinandolo infatti si può accelerare o frenare a seconda dei casi. Andrà bene anche con *Mario All Stars* ed *Eternal Champions*? Game Power è qui apposta. A dicembre per Super Nintendo e Mega Drive.

Incredibile! *Jim Power*, un ottimo platform/action per Amiga e PC Engine Duo, sta per arrivare sul sedici bit Nintendo. Tutto qui? Calmini, il bello deve ancora essere rivelato. Il gioco viene venduto assieme ad un paio di occhiali 3D analoghi a quelli che andavano indossati per sciropparsi i vecchi film che hanno avuto un breve ma esplosivo successo nei primi anni '60 (o, più di recente, con gli squallidissimi "Amityville Horror 3D" o "Nightmare VI"), e il risultato sembra piuttosto esaltante, soprattutto se lo giocate al buio (provare per credere!). Se si

segue a pag. 21

AMIGA CD32 NEWS

Novità Amiga CD32: la Microprose sta lavorando alla versione digitale del fantastico *Civilization*, uno dei migliori giochi di tutti i tempi del buon Sid Meier. Secondo alcune voci non identificate, la Acclaim dovrebbe pubblicare la versione CD di *Mortal Kombat*, mentre la Virgin sta lavorando a quella su disco (tra l'altro al sonoro del gioco sta lavorando quell'Allister Brimble dei Team 17). Ancora meno controllata la voce secondo cui la versione CD di *Frontier, Elite 2*, di Dave Braben, sfrutterà le caratteristiche del chip Aikiko, che si occupa della planar pixel conversion e del texture mapping. La Graftgold ha annunciato la versione per Amiga CD32 del nuovo (e contestato) *Uridium 2*, firmato da Andy Braybrook. Per ulteriori informazioni recuperate Kappa di ottobre. La nuova mascotte della Empire, *Magic Boy*, prossimo a uscire in formato SNES, dovrebbe uscire a febbraio/marzo anche per CD32. Si tratta di un platform del genere "carino" che presenta quattro mondi (32 stanze segrete). Apparentemente non sembra avere nulla di trascendentale. Il protagonista del gioco è un apprendista stregone, tale Hewlett e... ma, siamo seri, a chi può interessare? passiamo oltre La versione di *Zool* per CD32 dovrebbe vantare un paio di livelli in più rispetto a quella uscita originariamente per A500. Mentre leggerete dovrebbero già essere usciti *Utopia 2*, *Litil Divil* (entrambi targati Gremlin), *Humans 1 & 2* (Gametek), *Lotus Turbo Trilogy* (sempre Gremlin), *Gulp* e *Total Carnage*("videogiochi in TV?", Ice), *Amiga CD American Football* e *Defender of The Crown 2* dalla Commodore, l'attesissimo *Inferno* (Ocean), nonché il re dei platform per home computer, *Zool 2* (Gremlin once again). Se continua così dovremo creare una rivista apposta per il CD32...

SNES NEWS

La EA sta attualmente lavorando alla versione Nintendo di *EA Soccer*, la simulazione calcistica per MD di cui abbiamo parlato il mese scorso. Dalla Electrobrain è in arrivo *World Soccer* (in USA dovrebbe chiamarsi *Tony Meola's Sidekicks*, dal nome del portiere della nazionale statunitense), un clone di *Super Formation Soccer* (Human) che sfrutta le ormai note capacità del Mode 7, ma la notizia sugosissima è che la Elite sta per lanciare *Striker 2* per SNES. Recensito con un ottimo punteggio qualche mese fa, *Striker* è uno dei migliori giochi di calcio in circolazione per la macchina Nintendo (dopo il gioco che si è cuzzato la copertina, tough). Il "sequel" sarà intitolato *World Cup Striker* e dovrebbe uscire in occasione dei mondiali di calcio in USA. Oltre alle squadre nazionali, *WCS* avrà una grafica per lo più ridisegnata, nuove routine, intelligenza artificiale per la squadre computerizzate e l'ormai immancabile battery back-up. Chi ha detto che bisogna comprare un Amiga per giocare a calcio?

MEGA CD NEWS

Dalla Hudson è in arrivo la conversione diretta di *Cotton*, uno sparatutto a scorrimento orizzontale che ha riscosso un buon successo nella versione coin-op (è stato convertito anche per SNES e Duo). Imminente *Dragon's Lair*, non un ennesimo platform, ma la conversione dell'originale laser. Il gioco è datato e noioso, ma a quanto pare suscita ancora entusiasmo tra i fan. Dalla Enix è in arrivo *Brain Road*, un gioco d'avventura con molti elementi strategici. Inoltre pare che il primo *Actraiser* possa apparire anche in versione digitale. La US Gold ha intenzione di portare *Flashback* su disco compatto, anche se non è chiaro quando. Saremo più precisi sul prossimo numero. La Microprose starebbe lavorando a *F1 GP* per Mega CD. Il grande gioco di Crammond è una delle simulazione automobilistiche più giocabili della storia. Per la serie: le conversioni non sono finite... Direttamente dal Neo Geo, *Sengoku*, uno slash'em up a scorrimento orizzontale poco originale, ma estremamente violento. La versione americana di *Thunderhawk* è stata ribattezzata *AH3 Firehawk*. That's all.

Cotton, Cotton combina gua[i]...

PC ENGINE DUO

Il PC Engine Duo torna a colpire! L'Arcade Game System (vedi numero scorso) sarà realtà in Giappone tra poche settimane, e l'hype ormai non la ferma più nessuno. Annunciati una marea di titoli: *Street Fighter 2 Turbo*, *Fighter's History*, *Warriors of Fate*, *Knucle Heads*... Che *LA* macchina degli sparatutto stia per trasformarsi ne *LA* macchina dei picchiaduro? Non sembra improbabile...

SNES NEWS 2

Ufficiale! Come anticipato trenta giorni fa, o quasi, la Takara convertirà *Samurai Showdown*, il recente hit da 118 Mbit targato SNK anche per SNES. Tra le altre conversioni previste segnaliamo l'imminente *World Heroes 2* (il primo è stato giudicato con un 74% sul numero scorso), *Fatal Fury 2* e *King of The Monsters 2*, questi ultimi due previsti anche per MD. Si rumoreggia che anche *Fatal Fury Special* sarà spremuto in una cart da 16 Mbit sometimes nel 1994. *FX Trax* update: a scanso di equivoci, la versione finale dell'atteso gioco che incorpora il chip SFX dovrebbe occupare ben 16 Mbit. La sfida con *Virtua Racing* ha spinto la grande "N" a spingere al massimo lo SNES per sbaragliare il MD, ma per sapere chi dei due l'avrà vinta dovremo attendere almeno un altro mese. non vale. La Taito sta lavorando ad una versione deluxe di *Ninja Warrios*, già penosamente convertito per MCD. Dalle prime foto, il gioco lascia ben sperare. O sparare? Vedremo. Intanto vi dico che è possibile giocare in due contemporaneamente e scegliere tra ben tre personaggi disponibili. Beccatevi la foto e aspettate, di più non possiamo fare: il gioco non è ancora finito e non sarà sugli scaffali dei negozi prima di gennaio.

Telefona per le novità e i titoli non in listino

3 Do
Amiga CD
con le
ultime novità

MORGANA

Importazione diretta USA e JAPAN

Neo Geo L. 649.000
Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Conut Bout L. 349.000 - Art of fighting L. 299.000
Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special L. 459.000
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000 - Survivor Tel
Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scart L. 499.000
Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzzo L. 119.000
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Sliphead L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000

Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart/Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottoball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus for Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Kick Off L. 109.000 - Hauting Starring Polter Guy L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Micromachine L. 95.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Sonic 2 L. 69.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Zombie L. 109.000 - xMan L. 115.000 - OFFERTISSIME - Alien Storm L. 45.000 - Batman Returns L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Colums L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Desert Strike L. 69.000 - G. Loc L. 59.000 - Gods L. 69.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Kick Boxing L. 69.000 - James Bond 2 L. 39.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000
Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000
New. Alladin L. 134.000 - Actraizer II L. 119.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Cliffanger L. 119.000 - Clayfighter L. 139.000 - Championship Pool L. 125.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - International Tennis Tour L. 119.000
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Bubsy L. 115.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Fatal Fury L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Goof Traps L. 119.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000
Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000
Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Baxk to the Future L. 89.000 - Blues Brothers L. 69.000
Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Desert Strike L. 79.000
Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Mario is Missing L. 79.000
NBA All Star Challenge L. 79.000 - Return of Double Dragon L. 69.000

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

Spedizioni velocissime con corriere su richiesta del cliente

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

Computer, Videogames & Accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
Tel. Ordini (02) 33000036 (5 linee r.a.)

AMIGA CD 32

NUOVA CONFEZIONE CON 2 GIOCHI OMAGGIO

L. 689.000

TITOLI A32 CD	
IAMES POND 2	L. 68.000
ZOOL (AGA)	L. 68.000
PINBALL FANTASIES	L. 68.000
SLEEPWALKER	L. 68.000
D'GENERATION	L. 68.000
SENSIBLE SOCCER	L. 68.000
F17 CHALLENGE	L. 68.000
PROJECT X	L. 68.000
ALIEN BREED-SPECIAL ED	L. 68.000
QWAK	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
LEGEND OF SORASIL	L. 68.000
DEEP CALL	L. 68.000
COMPOSER QUEST	L. 68.000
SURF NINJAS	L. 68.000
ALFRED CHICKEN	L. 68.000
HUMANS 1 & 2	L. 68.000
ELITE	L. 68.000
OVERKILL AN OTHET	L. 68.000
LOTUS TURBO TRILOGY	L. 68.000
WHALES VOYAGE	L. 68.000
AMIGA CD AMERICAN FOOTBALL	L. 68.000
DEFENDER CROWN II	L. 68.000
GUINNES DISC RECORDS II	L. 68.000
GUIP	L. 68.000
TOTAL CARNAGE	L. 68.000
INFERNO	L. 68.000
IAMES POND 3	L. 68.000
ZOOL II	L. 68.000
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	L. 68.000
LITILL DIVILL	L. 68.000
UTOPIA 2	L. 68.000
GENESIS	L. 68.000
EXILE	L. 68.000
EUROPEAN CHAMP. FOOTBALL	L. 68.000
MICROCOSM	L. 68.000
LIBERATION	L. 68.000
CHAOS ENGINE	L. 68.000
URIDIUM II	L. 68.000
T.F.X.	TELEFONARE
BUBBLE & SQEAK	L. 68.000

3DO

3DO PANASONIC+ Gioco Crash & Burn

1.449.000

Versione PAL imminente

TITOLI 3DO	
INTERPLAY FOOTBALL	TELEFONARE
BIRDS LIFE	TELEFONARE
OCEAN BELOW	TELEFONARE
TWISTED	TELEFONARE
MAD DOG MCCREE	TELEFONARE
DRAGON LAIRS	TELEFONARE
PUTT-PUTT'S FUN PACK	TELEFONARE
FATTY BEARS BIRTHDAY SURPRISE	TELEFONARE
JOINS THE PARADE	TELEFONARE
COWBOY CASINO	TELEFONARE
TOTAL ECLIPSE	TELEFONARE
CPU BACH	TELEFONARE
LEMMINGS	TELEFONARE
SPACE SHUTTLE	TELEFONARE
THE ANIMALS	TELEFONARE
DRAGON TALES	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBAL	TELEFONARE
ROAD RASH	TELEFONARE
SHOCK WAVE	TELEFONARE
PGA TOUR GOLF	TELEFONARE
MICROCOSM	TELEFONARE

NEO GEO

CON 1 JOYSTICK, ALIMENTATORE E CAVO

OFFERTA SPECIALE

TITOLI NEO GEO	
3 GOUNT BOUT WRESTLING	L. 269.000
ART OF FIGHTING	TELEFONARE
CROSSED SWORD	L. 199.000
CYBER LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 199.000
FATAL FURY II	TELEFONARE
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
GHOST PILOT	TELEFONARE
KING OF THE MONSTER 2	L. 198.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L. 139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SAMURAI SUT DOWN	TELEFONARE
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	TELEFONARE
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER BASEBALL 2020	L. 188.000
SUPER SIDE KICKS	TELEFONARE
THE SUPER SPY	L. 129.000
TOP HUNTER	TELEFONARE
TOP PLAYER GOLF	L. 188.000
WORLD HEROES II	TELEFONARE

MEGA CD 2 SEGA

COMPLETO CON 1 GIOCO OMAGGIO

L.529.000

OLTRE 50 GIOCHI A PARTIRE DA L. 29.000

NOI NON UTILMIZZIAMO IL SERVIZIO POSTALE...

USIAMO IL CORRIERE ESPRESSO AL COSTO DEL SERVIZIO POSTALE !

PROVA IL NOSTRO STRABILIANTE "SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA"

3DO 32 bit | ATARI JAGUAR 64 bit | SuperNintendo 16 bit | MEGADRIVE 16 bit | A 32 CD 32 bit | GAME GEAR 8 bit | GAMEBOY 8 bit | NEO GEO 32 bit

NON HO PAROLE!

Eccovi *Street Fighter 2 Table Top Game*, uno dei tantissimi gadget ispirati al celebre picchiaduro Capcom che potrete trovare in un qualsiasi negozio della catena Toys'R'Us. Si tratta di un giocattolo meccanico che permette di simulare un incontro di arti marziali premendo semplicemente delle leve posizionate ai bordi della piattaforma. Per vincere un incontro è necessario infliggere un certo numero di colpi all'avversario, che, ferito mortalmente, capitolerà al tappeto. Suona abbastanza stupido e, in effetti, dubito che lo segnalerò a Babbo Natale, anche perché l'aggeggio costa la bellezza di 40 Dollari (70 mila Lire).

NEXT BIG THINGS IN THE USA

Nov. 23: Lancio ufficiale di *Sonic Spinball* per Sega Genesis (MD)
Nov. 25: Il primo episodio della serie animata "Bubsy the Bobcat" in TV.
1994: la Code Masters lancerà un nuovo e più potente Game Genie.

VOCI LONTANE SEMPRE PRESENTI

1 Pare che la Capcom abbia intenzione di assumere alcuni dei migliori programmatori della Konami, dopo la "razzia" della SNK (vedi GP scorso) che ha compromesso la programmazione di *Street Fighter III*.

2 Ci credereste che la Psygnosis sta lavorando ad una nuova tecnica grafica per visualizzare 4096 colori su schermo sul Mega Drive? Beh pare che sia proprio vero. L'unica correzione da apportare alla voce che gira è che la tecnica non è affatto nuovo: si chiama Ham (Hold and Modify) ed è già stata abbondantemente vista su Amiga (e si parla ancora del 500!). Comunque poco software ludico l'ha sfruttata, quindi se la Psygnosis riuscisse a fare uscire dal cilindro magico una serie di giochi con una tale policromia, beh di certo i possessori del MD ne sarebbero quantomeno contenti. Più informazioni al più presto.

3 La Nintendo vuole comprarsi la Atari? Voci, voci che girano, qualcuna potrebbe magari concretizzarsi, e noi saremo i primi a dirvelo, come al solito.

4 Pare che Stallone sia rimasto piuttosto deluso delle versioni ludiche della sua penultima fatica cinematografica, *Cliffhanger* (Sony, SNES, MD). Per evitare futuri inconvenienti, Sly intende avvalersi della possibilità di porre un veto sui futuri giochi che utilizzano la sua immagine. Stallone ha recentemente interpretato se stesso nella versione elettronica di *Demolition Man* per 3DO, "diretta" dalla Virgin Interactive Games.

NOVITÁ IN LIBRERIA

Una piacevole novità targata Garzanti: si tratta di un dizionario tascabile che tratta di voci del tutto particolari: i videogiochi e tutto quello che ha a che fare con il loro "fantastico e coloratissimo mondo". Autore dell'"opera" è Fabio Rossi, che molti di voi ricorderanno come ex-Caporedattore Mascherato di ZZAP!, ex-redattore di Kappa, ex-direttore di CVG e collaboratore di un godziliardo di testate sparse nell'universo. Per questo dizionario, il Rossi si è avvalso della collaborazione di Stefano Giorgi (TGM, CM), Bonaventura "Guru" Di Bello (ex direttore di TGM, ZZAP!) e del sottoscritto, in arte Matteo Bittanti. Non si tratta del solito libercolo dozzinale e meramente divulgativo, ma di un unicum nell'ambito dell'editoria del settore: insegna divertendo, definisce termini spesso dati per scontati e individua le persone che contano e che hanno contato nel nostro universo, da David Braben a Trip Hawkins. Non mancano stroncature dissacranti (vedi Bitmap Bros) e palle varie. Pur non essendo completa (mancano alcune voci recentissime, quali Amiga CD32, Jaguar, ma si sa, la cronaca supera la storia in tempestività, e comunque il buon Rossi ha promesso un update, prima o poi), il Dizionario è di gradevole lettura.

NEWS ANTEPRIME

aggiunge che la colonna sonora è stata realizzato dal grandissimo Chris Hulsbeck (*Turrican 1, 2 & 3*), *Jim Power* diventa un titolo da tenere veramente d'occhio... Potrebbe essere il primo di un nuovo genere! Ah, dimenticavo: la versione per SNES incorpora alcuni effetti speciali realizzati con il "solito" Mode 7 che faranno invidia ai possessori del MD. È la vita, non tifo per nessuno, ma queste cose vanno dette.

Wow! La Data East ha realizzato il suo primo titolo per Neo Geo! Si chiama *Miracle Adventure* e sembra dannatamente intrippante. La Data East starebbe lavorando ad altri tre prodotti per la console SNK. Sul prossimo numero troverete un'analisi di tutto il soft più recente.

Miracle Adventure per Neo Geo: la Data East abborda la SNK!

La letteratura horror anglosassone ha, da ormai un decennio, un nome: Clive Barker, ossia colui che ha dato vita ai Cenobiti (svelato l'arcano) di "Hellraiser", "Hellbound" e "Hell on Earth". Il prolifico autore, considerato da Stephen King come "il futuro dell'orrore", è stato accalappiato dalla scatenata Virgin Interactive Games, che gli ha commissionato lo storyboard di una serie di videogiochi per varie piattaforme digitali (MCD, 3DO, forse Amiga CD32), che verranno presentati al prossimo CES di Chicago. Barker ha diretto l'onirico, ma sfortunato "Nightbreed" (in

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS ANTEPRIME

patria "Cabal"), interpretato, tra gli altri, dal grande Cronenberg, e ha curato personalmente la violentissima serie a fumetti "Tapping the Vein" della Eclipse. Un grande.

Volete sapere quali sono gli eroi più popolari in America? Un'indagine condotta dalla Q-Study ha mostrato che i pischelli di età compresa tra i sei e gli undici anni, idolatrano nientepopodimeno che:

1 Arnold Schwarzenegger
2 Michael Jordan
3 Universal Studios, Florida
4 Sonic The Hedgehog
5 The Terminator
6 Shaquille O'Neal
7 Aladdin (il film)
8 SNES
9 Genesis (MD)
10 TMNT
(fonte: Q-Study, Indagini di Marketing, Inc)

Il prezzo del Mega PC Amstrad è droppato sensibilmente in Inghilterra. Il PC 386SX compatibile realizzato in collaborazione con la Sega (incorpora infatti un Motorola 68000 che lo rende perfettamente compatibile con tutto il software disponibile per MD) non ha riscosso finora un grande successo, ma ora che potete portarvelo a casa per 450 sterline (un milione e duecentomila), le cose potrebbero cambiare.

Per il terzo anno di fila la Nintendo ha superato i concorrenti della Toyota, Nippon Telegraph e NHK aggiudicandosi il titolo di "società più importante del Giappone". Tra le 1932 compagnie nipponiche quotate in borsa, la Nintendo si è dimostrata ancora una volta regina dei profitti e dei guadagni più inimmaginabili... Ma la Sega guadagna posizioni: solo decima l'anno scorso, adesso è quinta.

segue a pag. 25

uscite

AMIGA CD32

Bubble & Squeak	Audiogenic
European Championship Football	Ocean
Exile	Audiogenic
Genesis	Flair
Liberation	Mindscape
Microcosm	Psygnosis
Morph	Millennium
TFX	Ocean
The Chaos Engine	Renegade
Uridium II	Mindscape

ACTRAISER 2

SNES 12 MBIT
ENIX
AZIONE
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Prendete *Rastan Saga*. Triplicatelo in estensione, grafica e giocabilità. Avrete uno dei giochi più attesi dal sottoscritto e dalla marea dei fan dei titoli alla *Ghosts'n Goblins* o *Ghouls* sparsi per la penisola. Originariamente previsto per la metà del 1993, *Actraiser 2* esce solo ora semplicemente perché la Enix non voleva commercializzare nulla che non fosse almeno strabiliante. E sembra aver fatto centro ancora una volta grazie alla programmazione esperta di uno Yuzo Kashiro in grandissima forma. Manca la sezione GdR/strategica simil *Populous* del primo episodio: *A2* è pura violenza e sguattamenti tra orchi, idre e mostri vari. La colonna sonora si annuncia ancora più poetica di quella dell'originale. A gennaio la super recensione.

VISIONARY

MD 8 MBIT
SEGA
SPARATUTTO
1 GIOCATORE
GENNAIO

Visionary dovrebbe riscattare le sorti del finora sottoutilizzato Manacer, il fucile laser della Sega creato a immagine e somiglianza del Super Scope Nintendo. Si tratta di un incrocio tra *Terminator 2: the Arcade Game* e *Zio Pino*, e quello che vi viene richiesto è sparare all'impazzata contro tutto ciò che accenna a muoversi sullo schermo. Materia grigia sottopressione, capirete. Ma una realizzazione tecnica di alta fattura dovrebbe riscattare un'azione del tutto idiota. D'altronde cosa si può fare con un fucile laser se non sparare raggi luminosi? Ciapatevi le foto e fate poco i sofisti, o chiamiamo Zia Marisa.

GUNSHIP

MD 8 MBIT
US GOLD
SPARATUTTO
1 GIOCATORE
DISPONIBILE

Ok, è praticamente *Silkworm* senza jeep, *Choplifter* con più grafica... Insomma è un giochillo con tanti elicotterini che sparano e fanno casino sullo schermo. Sparatutto a scorrimento orizzontale come non si vedevano da anni (seeeh, secoli), *Gunship* vanta 24 livelli, una caterva di nemici e tanta originalità, che non guasta mai. Rallenta, non rallenta? Si ferma? Lo saprete solo sul prossimo numero di Gippi: siamo qui per questo.

L'originalità si sbrodola letteralmente...

...ma finché si lascia giocare...

http://www.oldgamesitalia.net/

RISERVATO AI SIG.RI RIVENDITORI

COMPUTER ONE presenta..

GAMETIME

DISTRIBUZIONE S.R.L.

GAMETIME Distribuzione SRL, proprietaria del marchio Computer One, è una nuova società creata per proporre la commercializzazione di prodotti ludici, con particolare riferimento ai videogiochi elettronici e per computer, attraverso una rete di rivenditori affiliati COMPUTER ONE con regolare contratto in franchising. Marchio, prezzi, pagamenti, sono solo alcuni dei punti che i nostri funzionari commerciali saranno lieti di esporVi con la massima professionalità creando le condizioni idonee per vendere ai "prezzi Computer One". Per ulteriori informazioni si prega inviare fax allo 051-344.906 oppure allo 051-345.100 oppure telefonare allo 051-343.504.

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTI PER LA GRANDE BATTAGLIA!

ASTERIX TI FARA'SCOPRIRE UN MONDO PIENO DI RISATE E DI AVVENTURA

Ricorda !!

Conservando la confezione Game Boy puoi ritirare un biglietto omaggio per il villaggio di "Park Asterix" a 30 KM. da Parigi.

L'unico videogame con la pausa relax !

Distribuito da : COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.P.A.
Via Flaminia, 872 00191 ROMA Tel. 06 - 3336359 Uff. Comm. 06 - 3336366

INFOGRAMES

THE CHAOS ENGINE

MD, SNES 16 MBIT
MINDSCAPE
AZIONE
1/2 GIOCATORI
DISPONIBILE

Dovreste già trovare nei migliori negozi la conversione del fantastico *Chaos Engine*, l'ultima fatica degli eclettici Bitmap Bros (*Xenon 1* & *2*, *Speedball 1* & *2*, *Gods*, ecc.). A metà tra *Gauntlet* e *Commando*, *TCE* si ispira direttamente all'opera letteraria del duo Gibson-Sterling, "The Difference Engine" (in Italia, "La Macchina della Realtà", Mondadori), un bizzarro romanzo che descrive un'Inghilterra tardo vittoriana in cui l'antenato del personal computer, la macchina di Babbage, ha trovato una serie di applicazioni che hanno cambiato il corso della storia così come la conosciamo noi. In questo universo parallelo (ma parallelo a che cosa?, direbbero i Raves), capitano a fagiuolo i 16 Mbit di un gioco d'azione che ha già riscosso un successo enorme per Amiga (è imminente la versione a 256 colori per 1200 e CD32). La recensione a gennaio, sempre su Game Power. Le foto si riferiscono alla versione MD.

(sopra) Vaporella non ti conosco... (sotto) Fuoco a volontà!•••

YUNEMEGATA

MCD
SEGA
AVVENTURA
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Come già anticipato sul numero scorso, *Yunemegata* (la versione inglese si chiamerà *Midnight Serenade*) è un clone di *The Seventh Guest* della Virgin, uno dei primi giochi che sfruttano a fondo la tecnologia CD-ROM, anche se a discapito dell'interattività, purtroppo. La Sega ritiene di poter fare ben di meglio: l'impronunciabile gioco presenta alcune caratteristiche tecniche veramente impressionanti: vanta oltre un milione di poligoni in totale, grafica renderizzata in maniera superba, creata da una quindicina di workstation tra le più sofisticate sul mercato. Si tratta di un'avventura horror delle più classiche: si finisce nella solita casa infestata e bisogna uscirne vivi. Insomma, bisogna. Preparatevi a un titolo che potrebbe lasciare il segno.

GANBARE! GOEMON 2

SNES 16 MBIT
KONAMI
AZIONE
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Galattico! Il seguito del favoloso *The Legend of The Mystical Ninja*, com'è conosciuto in occidente, è uscito in Giappone riscuotendo un eccezionale successo. Rispetto al primo episodio sono diminuiti i sottogiochi che lo avevano reso celebre, ai quali è stata preferita la più convenzionale struttura a scorrimento orizzontale. Ma non mancano tocchi di classe come sezioni 3D veramente originali. Ah, sarà possibile scegliere tra tre personaggi differenti (è evidente, se fossero identici non sarebbero tre... Queste riflessioni a volte mi annichiliscono. NdMBF).

SKYBLAZER

SNES 8 MBIT
SONY
AZIONE
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Lo abbiamo nominato il mese scorso: si tratta di un gioco d'azione su cui la Sony punta moltissimo. A metà tra *The Legend of the Hero Tonma*, *Hook* e *Heidegger*, *Skyblazer* vanta un fluido scorrimento orizzontale e una grafica acqua e sapone. Le sezioni standard sono intervallate da momenti treddì e di situazioni realizzate con Mode 7 a go-go che dovrebbero spingere i fan del genere a boicottare il già appetitoso *Actraiser 2*. Se cercate un gioco che mixi la struttura di *Mario* con gli scenari di *Jim Power*, potreste aver trovato quello che mancava alla vostra collezione...

Skyblazer. Non sbavate sulle immagini, prego....•••

NEWS ANTEPRIME

Nuovi giochi chippati: la Argonaut starebbe lavorando a un nuovo gioco chippato dopo *StarWing* e *FX Trax* (quest'ultimo atteso in Giappone per la fine del mese): *Transformers*! Come potete immaginare, il gioco sarà ispirato agli omonimi modellini trasformabili conosciuti in tutto il mondo grazie alle diverse serie animate (leggi: subdola propaganda). Il gioco dovrebbe uscire nel secondo trimestre del 1994, solo per SNES, ovviamente. Notizie sugose e più dettagli quanto prima.

Silly Putty è diventato un fumetto! Il platform più dannatamente "carino" della System 3 disponibile per Amiga e Super NES (*Super Putty*, recensito sul numero scorso) sarà trasportato su carta grazie a Roger Mahoney, il cartoonist del quotidiano londinese Daily Mirror. Oltre a *Silly Putty*, anche *Mario*, *Zelda*, *Street Fighter 2*, *Mortal Kombat*, *Sonic*, *Shinobi*, *James Pond* e *Chuck Rock* hanno fatto il grande salto dal video alla carta... Quale sarà il prossimo?

Lasciate perdere l'ultimo disco dei Pearl Jam, dei Sepultura o il nuovo *Unplugged* di tendenza: preoccupatevi invece degli assurdi prezzi dei CD audio dedicati alle soundtrack di *Fatal Fury* (40 dollari), *Actraiser* (sempre 40 dollari) e *Castlevania* (ancora una volta, 40 maledetti dollari). Se siete dei malati molto gravi e dovete assolutamente possedere le colonne sonore di questi giochi non fareste male a rivolgervi alla Die Hard, 818-774-2000 18612 Ventura BLvd Tarzana CA 91356. Se invece pensate, come noi, che un po' di sano Rocchenrolle sia sempre meglio, avete tutto il nostro appoggio, anzi, boicottiamo i CD e diamoci al vinile.

Electronic Arts alla conquista dell'Europa! La nota software house ha creato due nuove sussidiarie europee, stanziate rispettivamente a Lione (Francia) e Hannover (Germania), che si occuperanno di distribuzione e marketing nel Vecchio Continente. In futuro potrebbero anche diventare sviluppatori. Ricordiamo che il quartier generale della EA è a San Mateo (Bitanti, ah, ah... Ehm, evitiamo) California, mentre la base operativa europea è a Londra, diretta da Mark Lewis.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS ANTEPRIME

SUPER CHASE HQ

SNES 8 MBIT
TAITO
SIM. GUIDA
1 GIOCATORE
GENNAIO

Il celeberrimo coin-op *Chase HQ* viene qui trasposto in forma "super" come sempre succede quando si parla di giochi per SNES. Inseguite i criminali a bordo della vostra macchina bella truccata e stanateli a colpi di fucile. A differenza del gioco originale, qui la prospettiva è dall'interno del veicolo, come in *Test Drive*, toh. Violento quanto basta, *Super Chase HQ* abbisogna solo di un ingrediente per diventare un successo: la velocità. Imminente il responso.

I vetro è crivellato di colpi: un'alternativa all'aria condizionata.
Lo abbiamo beccato: sei finito!•••

AX 101

MCD
MICRONET
SIMULAZIONE SPAZIALE
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Promette di obliterare *Silpheed*: il nuovo gioco della Micronet è uno sparatutto spaziale (nella doppia accezione del termine: ambientato nello spazio, e massiccio dal punto di vista grafico) che vanta ben 17 livelli di gioco e una grafica che spinge ai limiti il Mega CD. La prospettiva è quella della cabina di pilotaggio di un temibile AX 101, un caccia dell'Impero. Se è veloce quanto dovrebbe essere, i possessori del MCD dovrebbero cominciare a mettere da parte i dindi domenicali.

POPEL MEIL

MCD
SEGA
GDR/AZIONE
1 GIOCATORE
GENNAIO

Realizzato dalla Falcom, uno dei numerosi team di sviluppo Sega (ricordiamo e omaggiamo i Novotrade, autori di *Ecco the Dolphin* e *Cyborg Justice*), *Popel Meil* cerca di mediare *Zelda* con *Ghosts'n Goblins*. Si tratta di un gioco di ruolo a scorrimento orizzontale (!) che include alcune delle animazioni più belle dai tempi di *Sonic CD*, una grafica cartoonesca di altissimo livello e una giocabilità massima, almeno così assicura la Sega. Sarà vero? Lo saprete leggendo Game Power di gennaio.

COSA FA ADESSO LA... ...CAPCOM

Sta lavorando alla versione per sega Mega Drive del superclassico *Mega Man* e nel frattempo querela la Data East, rea, secondo la Capcom stessa, di aver infranto il copyright vigente su *Street Fighter 2*. Joe Morici, responsabile del marketing della Capcom, ha sottolineato in una press release che *Fighter's History*, il recente picchiaduro della Data East, utilizza diverse mosse, tecniche, perfino routine, di *SF2*. E non è il solo, diciamo noi di Gippi... La pubblicità americana di *Street Fighter 2 Turbo* per SNES, trasmessa dall'onnipresente MTV, si avvale di alcune immagini tratte direttamente dalla omonima serie televisiva giapponese. Veramente spettacolare.

PINBALL DREAMS

SNES 8 MBIT
GAMETEK
FLIPPER
1/2 GIOCATORI
GENNAIO

Conversione diretta dell'omonima simulazione di flipper (o pinball, per chi mastica l'inglese) che ha riscosso un grande successo per PC e Amiga, *Pinball Dreams* vanta quattro differenti scenari (Ignition, Beat Box, Steel Wheel e Nightmare), una grafica di sicuro effetto e una giocabilità galattica. Potremmo dire altre robe, ma gente, in fondo è una simulazione di flipper, that's all...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS ANTEPRIME

THUNDERBIRDS

SNES 8 MBIT
EMPIRE
SPARATUTTO
1/2 GIOCATORI
1994

Lanciato nei primi anni Settanta, "Thunderbirds" si è sfracellato al suolo, ciononostante viene ritrasmesso annualmente dalle reti anglosassoni. La Empire, comunque, ama la tradizione ma soprattutto ha pochi soldi per comprare licenze più sugose, e sta preparando la versione per SNES. Al momento il gioco è completo solo al 60%, ma la grande "E" prevede di lanciarlo attorno a marzo del 1994. Un altro sfracello? Chi vivrà... Il gioco dovrebbe alla fine risultare uno sparatutto enorme (10 livelli), grafica pupazzosa e una colonna sonora tratta direttamente dalla sigla del telefilm. Non mancano gli eroi della serie: Scott, Virgil, Jeff.

SOCCER GAME

(titolo non definitivo)

SNES 8 MBIT
EMPIRE
SPORTIVO
1/2 GIOCATORI
GENNAIO

Al momento questo gioco non ha ancora un titolo definitivo, ma sarà uno dei giochi ufficiali del Mondiali di Calcio del 1994, e la Empire sta lavorando duro per non fare brutta figura (rimembri ancora, US Gold?). Per questo motivo ha "arruolato" uno tra i migliori programmatori inglesi, Andrew "*Uridium 2*" Braybrook, il quale milita nelle file della Graftgold ed è autore dei vari *Paradroid* e *Fire & Ice* (di prossima conversione per SNES). Insomma, un'istituzione. La simulazione calcistica in questione presenta la classica vista dall'alto resa celebre dai vari *World Cup* (Tekkhan) e cloni. La prospettiva non è però completamente perpendicolare, come in *Kick Off*, il che permette di vedere anche parte del corpo dei giocatori, al fine di facilitare la giocabilità. Il calcio della Empire vanta alcuni tra gli sprite più definiti e precisi della storia delle simulazioni calcistiche su console. È possibile giocare contro un avversario umano, computerizzato o, per quelli che non hanno meglio da fare negli annosi pomeriggi invernali, godersi una partita giocata dal SNES contro se stesso. Per la serie: facciamoci del male. Lo scrolling è perfettamente fluido e scorrevole e non si segnalano rallentamenti di sorta, nonostante le dimensioni degli sprite. La grafica è superba, la scarpa Superga, e va segnalato un eccellente controllo dei giocatori: oltre a essere facile e immediato, è completo, dal momento che sfrutta tutti i tasti del joypad Nintendo, spesso sottoutilizzato. After touch, dribbling, colpi di testa, rovesciate e tutto quello che vedete normalmente allo stadio dovrebbe essere stato riportato fedelmente in questa cart da 8Mbit che si annuncia epica.

THE EMPIRE STRIKES BLACK!

Tutte le novità di una software house che ha ambizioni "imperiali": Empire. Obiettivo: sbracare (o era sbarcare? O sbancare? o sbiancare? o...) sul SNES!

dal nostro inviato, "Boh" Derek dela Fluente

Come sarebbe a dire "Empire? Mai sentita". Lasciate perdere i *Queensriche* (oh, un nuovo gruppo da ascoltare! Hanno un nome simile ad un'altra band, comunque, che si chiama *Queensrÿche*...NdApecar), la Empire è una software house bella stagionata: ha lavorato per circa sei anni nel settore home computer (con risultati mediocri, to be honest), ma i primi prodotti per console che abbiamo potuto vedere sembrano estremamente promettenti.

YOGI BEAR

Dio, no, l'orso pulcioso della Hanna & Barbera è tornato. C'è Boo Boo Craxi?, mi chiede un Biomassa allarmato. C'è Bubu, replica Derek, gesticolando. Pretesto della nuova avventura videoludica? Mah, succede che nel mezzo del parco di Jellystone è spuntata, nell'arco di una nottata e nella freccia di una giornata, un'industria chimica ad alto tasso inquinante. Avvertite il Ranger Smith che io vado a farmi pane e nutella. Dunque, slurp, dicevamo, *Yogi Bear* è un platform a scorrimento orizzontale, che trasuda riferimenti a giochi di piattaforme di successo, da *Mario* a *Zuppillo* Cinque livelli invasi dalla abituale pletora di fantasmini, topolini, scoiattolini, formaggini, e altre amenità che terminano in "ini". Red Fury ne andrà chiaramente matta.

SNES 8 MBIT
EMPIRE
AZIONE
1/2 GIOCATORI
FEBBRAIO

La sbobba è saltuariamente interrotta da sezioni "sciistiche" e "windsurfistiche" (nel parco di Jellystone? Nel parco di Jellystone) (Guarda che è Yellowstone, NdApe). Dopo *Mario* e *Luigi*, *Sonic* e *Tails*, *Yogi* e *Boo Boo*, per la gioia di Grandi (Serena) e piccini. Guarda te cosa si deve fare per andare avanti.

"SENSIBLE SOCCER È IL GIOCO CHE HO MAI

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER 2
IL FILM

Come annunciato sul numero scorso, il prossimo Natale potremo vedere al cinema le avventure di Ryu, Ken e della cricca che ha reso celebre la Capcom. Del soggetto si è occupato Steven de Souza, che ha contribuito in prima persona a grandi successi come "Trappola di Cristallo" e "Die Hard 2", interpretati da Bruce Willis, "Commando" e "L'Implacabile", con Arnold Schwarzenegger e "48 Ore", con Eddie Murphy e Nick Nolte. Il progetto è finanziato dalla Edward R. Pressman Film Corporation, una delle compagnie di produzione indipendente più importante oggi a Hollywood. Tra i successi della Pressman Film Corp. ricordiamo "Wall Street", interpretato da Michael Douglas, Charlie Sheen e Daryl Hannah, "Conan Il Barbaro", "Hoffa: santo o mafioso?", "Il Cattivo Tenente", "Talk Radio" di Oliver Stone e molti altri. Il budget del film è di 20 milioni di dollari, ma la cifra sarà probabilmente destinata a salire. La "trama" di "Street Fighter 2: The Movie" è incentrata su un gruppo di esperti lottatori di arti marziali che dovranno libera-[illegible]ri di droga colombiani alcuni membri delle Nazioni Unite, rapiti per rappresaglia contro le autorità. Saranno presenti tutti e dodici i lottatori del videogioco, interpretati da attori poco conosciuti ma promettenti. Kenzo Tsujimoto, presidente della Capcom ha affermato che "questo evento apre nuove opportunità per l'intrattenimento videoludico e cinematografico. È l'inizio di una nuova era". Il solito esaltato. Per restare in tema, segnaliamo che "Double Dragon:the Movie" avrà come protagonista Robert Patrick, il "cop" cattivo di "Terminator 2", mentre "Super Mario Bros: il Film", non ha raccolto in America troppi consensi di critica, e nemmeno di pubblico. Dopo un buon inizio, il film è stato letteralmente stracciato da titoli come "Jurassic Park", "Il Fuggitivo", "Insonni a Seattle" e "Poetic Justice". Provaci ancora, *Mario.*

NEWS ANTEPRIME

LETHAL ENFORCERS

MEGA CD
AZIONE
SPARATUTTO/ARCADE
1/2 GIOCATORI
IMMINENTE

La Konami ha deciso di convertire questo Coin-Op per la periferica CD del sedici bit Sega. Dalle immagini (come potete vedere anche voi) sembra che i background realistici, la realizzazione grafica dei personaggi e gli effetti siano stati trasposti in maniera impeccabile. Dalle voci incontrollate di corridoio che ci sono giunte, inoltre, pare che anche il volume di fuoco veloce e cattivo e l'azione rapidissima e frenetica dell'originale da bar siano presenti sugli schermi del Mega CD. La cosa divertente è che la Konami ha fatto uscire una nuova pistolona MD-Compatibile che riproduce fedelmente la Magnum del Coin-Op, la Justifier ("giustiziere", in inglese). Inoltre la grande "K" ha annunciato l'imminente uscita di un secondo revolver appositamente creato per il secondo giocatore (anche se potrete giocare anche con un normale joypad). Comunque il titolo non è compatibile con il Menacer della Sega. Il gioco è violentissimo ma non splatteroso e la difficoltà aumenta considerevolmente richiedendo riflessi sempre più pronti. Per la recensione tenete d'occhio le pagine dei prossimi numeri di GP.

NOTIZIE CINEMATOGRAFICHE

"Guerre Stellari" once again! Ebbene sì, come forse già saprete, tra pochi anni (er...), potremo vedere al cinema le nuove avventure di Ian Solo, Luke Skywalker e compagni. Nel 1997, infatti, uscirà il primo episodio di una trilogia destinata a bissare il successo della precedente ("Guerre Stellari", "L'Impero Colpisce Ancora", "Il Ritorno dello Jedi"). Sarà intitolato "Le Avventure di Obi-Wan Kenobi", e la sceneggiatura sarà scritta da George Lucas in persona, il quale però non dirigerà il film. La veste di director, infatti, potrebbe venire affidata a James Cameron ("The Abyss", "Terminator", "T2"), John Woo, un regista di Hong Kong esperto in film d'azione come "Hard-Boiled" (nulla a che fare con l'omonimo fumetto targato Miller), e "Hard Target" (interpretato da Van Damme), oppure da Joe Johston, autore del semi-fiasco Disney, "The Rocketeer". Speriamo in bene... Ricordate "Atto di Forza" ("Total Recall")? Un discreto film di fantascienza ispirato agli scritti del grande Philip K. Dick e interpretato dal prestante Arnold Schwarzenegger e dalla divina Sharon Stone. Orbene, un sequel appare oggi più che probabile. Aspettatevi quindi tonnellate di videogiochi per ogni sistema che la vostra rivista preferita tratterà con abbondante dovizia di particolari. Si vocifera di un prossimo film ispirato agli X-Men, il gruppo di super-eroi Marvel particolarmente apprezzato negli States. La Teckmagik, intanto, sta realizzando il primo videogioco della storia ispirato esclusivamente a un attore: *Steven Seagal: The Video Game*, annunciato per SNES e MD (è anche probabile una conversione per piattaforme più evolute come Jaguar e 3Do).

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME BOY PREZZO PAZZO !

HANDY BOY
MULTI-FUNCTION ENHANCEMENT FOR GAME BOY

OFFERTA A SOLE L. 55.000

HANDY BOY + GIOCO L.75.000

GAME BOY - "TOP 25"

	Titolo	Prezzo
1)	ZELDA	L. 65.000
2)	ALIENS 3	L. 55.000
3)	JURASSIC PARK	L. 68.000
4)	SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
5)	MORTAL KOMBAT	L. 59.000
6)	SUPER MARIO LAND	L. 45.000
7)	SPEEDY GONZALES	L. 65.000
8)	GOAL (calcio)	L. 58.000
9)	MUHAMMED ALI' BOX.	L. 58.000
10)	TURTLES	L. 49.000
11)	Mich.JORDAN BASKET	L. 29.000
12)	PRINCE OF PERSIA	L. 48.000
13)	TOP RANK TENNIS	L. 45.000
14)	BIONIC COMMANDO	L. 38.000
15)	BUGS BUNNY	L. 48.000
16)	HOOK	L. 58.000
17)	WWF KING OF RING	L. 58.000
18)	DRACULA	L. 59.000
19)	Dr. FRANKESTEIN	L. 48.000
20)	TITUS THE FOX	L. 55.000
21)	CAESAR PAL. CASINO	L. 48.000
22)	NINJA BOY 2	L. 48.000
23)	Q - BERT	L. 29.000
24)	PIPE DREAM	L. 29.000
25)	AVENGIN SPIRIT	L. 29.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	L. 195.000
Sega Game Gear + Sonic 2	L. 235.000
Sega Game Gear TV tuner	L. 199.000

Sei al lavoro o in viaggio mentre la tua squadra gioca la finale di coppa? Col TV Tuner non perderai la partita.

ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000

Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.

Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

TITOLI GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 58.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L. 58.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHASE HQ	L. 49.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK	L. 58.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DEVILISH	L. 29.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
DRAGON CRYSTAL	L. 29.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
G-LOC	L. 49.000
GALAGA 91	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOME ALONE	L. 65.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
KLAX	L. 49.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 59.000
MARBLE MADNESS	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN	L. 45.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PUTT E PUTTER	L. 29.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
SURF NINJA	L. 68.000
TALE SPIN	L. 55.000
TAZMANIA	L. 48.000
TERMINATOR	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000
TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WAGAN ISLAND	L. 29.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000

STAR WARS
SEGA GAME GEAR

JURASSIC PARK

GAME GEAR
Quest for the Shaven Yak
Ren & Stimpy
SEGA

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DOMENICHE COMPRESE !

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

OFFERTE del MESE

Titolo	Prezzo
STREETFIGHTER II	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
EUROP. C. SOCCER	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
TREASURE ISLAND	L. 99.000
BONANZA BROS	L. 39.000
HUMANS	L. 69.000

TITOLI MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
007 JAMES BOND	L. 59.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
AFTER BURNER II	L. 69.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AMAZING TENNIS	L. 89.000
AMERICAN GLADIATORS	L. 89.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 119.000
BAD O MAN	L. 39.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLASTER MASTER 2	L. 89.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BRAM STOKER'S DRACULA	TELEFONARE
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 59.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CERNOBYL	L. 29.000
CHAMPIONS LEAGUE SOCCER	TELEFONARE
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK	L. 59.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
COOL SPOT	L. 99.000
CYBORG JUSTICE	L. 59.000
DAHNA	L. 39.000
DARIUS II	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ESWAT	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
F-Z AXIS	L. 29.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASIA	L. 59.000
FANTASTIC DAZZY	TELEFONARE
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
FINAL BLOW	L. 69.000
FIRE SHARK	L. 59.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
G-LOC	L. 59.000
GADGET TWINS	L. 89.000
GALAXY FORCE II	L. 39.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GHOSTBUSTER	L. 69.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE I	L. 39.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HARD DRIVING	L. 79.000
HAUTING	L. 109.000
HOOK	L. 115.000
IMMORTAL	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOHN MADENN 94	TELEFONARE
JOHN MADENN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 39.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING BOUNTY	L. 49.000
KING OF THE MONSTER	L. 69.000
KING SALMON	L. 99.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LAST BATTLE	L. 45.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 75.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MEGAPANEL	L. 49.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 59.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NHLPA HOCKEY '93	L. 69.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
OUT RUN	L. 59.000
OUTRUN 2091	L. 49.000
PAPERBOY	L. 49.000
PEBBLE PEACH GOLF	L. 119.000
PELÉ SOCCER	TELEFONARE
PGA TURNAMENT GOLF	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER CHALLENGE	L. 89.000
POWER MONGER	L. 59.000
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
ROAD BLASTER	L. 39.000
ROAD RASH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
ROGERS C. BASEBALL	L. 59.000
ROLLING TUNDER II	L. 59.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

Titolo	Prezzo
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST	L. 39.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SHINING FORCE	L. 99.000
SHINING IN THE DARKNES	L. 99.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STEEL TALOONS	L. 79.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHELLENGER	L. 99.000
SUMO FIGHTING	L. 99.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HANG-ON	L. 69.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 49.000
SUPER HYDLIDE	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 99.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WWF - WRESTLING	L. 69.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZ MANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR	L. 49.000
TERMINATOR 2	L. 69.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOKI	L. 49.000
TOXIC CRUSADERS	L. 79.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
ULTIMATE SOCCER	L. 99.000
VALIS III	L. 69.000
WARP SPEED	L. 59.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 69.000
WRESTLE WAR	L. 39.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

IL RIVOLUZIONARIO COPRI CONSOLE APPOSITAMENTE STUDIATO PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA DA POLVERE, LIQUIDI, ECC. EVITERETE GUASTI COSTOSI. RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO DA NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

SEGA MEGA DRIVE — WIMBLEDON

OFFERTA L. 99.000

EA SPORTS ELECTRONIC ARTS — FIFA INTERNATIONAL SOCCER — 16 MEG

DISPONIBILE ORA !

CAPCOM — STREET FIGHTER II' — SEGA

OFFERTA SPECIALE

http://www.oldgamesitalia.net/

AlKross

La "K" maiuscola nel nome mi sembra abbastanza esplicita. E il "ross"? Semplice, è il figlio segreto di Diana...

Dupont

Che nome poteva scegliere un francese? Dupont rappresenta tutta la Francia, come "Rossi" potrebbe rappresentare tutti gli italiani.

Red Fury

Che abbia i capelli rossi non c'è dubbio. Riguardo al "Fury" dovreste vederla quando ha un diavolo per capello: non la tiene nessuno!

MBF

Dunque... "M" sta per Matteo (okay), "B" sta per Bittanti (okay) e "F"... Beh, vi svelerò un segreto, quella consonante sta per "Filosofo". Modesto, vero?

Random

Se lo conosceste personalmente avreste già capito da soli il perché di questa scelta: è completamente caotico e casuale.

Sir Biss

Avete sempre visto le foto del volto ma non a caso, non abbiamo mai inquadrato il corpo: è un serpente! Vedeste come batte a macchina!

Apecar

In questo caso si tratta di una scelta dettata da un paragone: il caro Tiz è sgarrupato e mezzo scassato proprio come un vecchio Ape.

Scarlet

Questo soprannome rimane un mistero per molti; alcuni dicono che è un nome da donna... Scarlet nega ma poi si arrabbia per i buchi sui collant...

Neon

Ebbene sì, il nostro caro amico porta la luce (come un Neon) su voi lettori, con le sue dotte opinioni.

Madoc

Bel nome, vero? Proprio per questo è stato scelto. Ci sono altre ragioni ma se vi diciamo tutto subito poi cosa mettiamo nel prossimo numero?

Vordak

Un nome leggermente vampiresco... In effetti il nostro caro estinto (un bell'uomo, comunque) si aggira furtivo con mantello e bara sottobraccio.

Log

Vergogna! Che banalità! Log è semplicemente il diminutivo del cognome del più grande giocatore di calcio simulato del mondo!

Raist

Avete presente Dragon Lance? Ci hanno fatto anche dei GdR per computer... Beh, uno dei personaggi principali, un mago, si chiama Raistlin...

Mystere

Forse il fratellino di Neon adora Martin di casa Bonelli... Forse no... Comunque sia, la scelta di questo nome rimarrà sempre un mystere!

Raves

Se volevano proprio fare gli americani a tutti i costi potevano chiamarsi Ravetto's... Comunque la pronuncia è "Raivs".

Rical

Anche qui la semplicità regna sovrana: basterà andare a gettare un occhio nella pagina del sommario per scoprire che si tratta di RICcardo ALbini!

PROVE • PROVE •

Vi siete mai chiesti perché su Game Power tutti i recensori e i collaboratori usano un alias? No, non è perché hanno paura che andiate a prenderli a casa per suonarli come cornamuse: vediamo piuttosto che cosa ci rispondono!

CONSOLE

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO

La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

...VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE

Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

SN

POWER GAME

Game Power 23

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali
7	5	4	9

COMMENTO

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TENNICA

Titolo	What's Your Name?
Casa	Mia
Distribuzione	Porta per Porta
N°Giocatori	16
Continua	Speriamo
Livelli di Difficoltà	Misterioso

ALIAS

SOTTO CONTROLLO

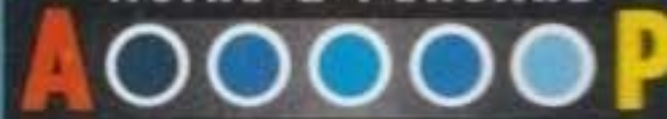
Questo pulsante fa saltare il ponte di Londra.

Mostra le previsioni del tempo.

Quest'altro chiama l'infermiera.

AGIRE & PENSARE

A ○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK fun

2G&P -MI- 6433950

Via Lorenteggio 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

OFFERTISSIME NATALE 1993

OPERAZIONE "PREZZI SEGA..TI"

NEW SUPERMEGADRIVE (COMPATIBILE CON IL 100% DELLE CASSETTE) + GIOCO = LIRE 299.000
NEW SUPERMEGADRIVE + STREET FIGHTER CH. EDITION o MORTAL KOMBAT = LIRE 369.000
MEGADRIVE II + STREET FIGHTER CH. EDITION o MORTAL COMBAT = LIRE 349.000
MEGACD + GIOCO IN OFFERTA = LIRE 540.000
MEGADRIVE + MEGACD = LIRE 750.000
MEGADRIVE + GIOCO IN OFFERTA = LIRE 249.000
MEGADRIVE II + 3 GIOCHI IN OFFERTA = LIRE 349.000

OFFERTA 3x2: OGNI DUE CASSETTE ACQUISTATE, UNA TERZA IN OMAGGIO * !!!!!!!!

GAMEGEAR + GIOCO = LIRE 199.000
GAMEGEAR USA + SONIC II = LIRE 249.000
GAMEGEAR USA + SONIC II + ALIMENTATORE = LIRE 269.000
GAMEGEAR + GIOCO + ALIM. + CARRY ALL = LIRE 259.000
GAMEGEAR + GIOCO + TV TUNER + ALIMENTATORE = LIRE 419.000

NOVITA' !!!!!! : RADIO FM TUNER x GAMEGEAR = LIRE 69.000
ascolta la tua stazione fm preferita con il tuo gamegear !!!

GIOCHI IN OFFERTA MEGADRIVE: L. 49.000

J. LEAGUE PRO STRIKER
ANOTHER WORLD
SPIDERMAN
ALIEN 3
TERMINATOR
STREET OF RAGE
TETRIS
SIDE POCKET
GENERAL CHAOS
FORGOTTEN WORLDS
PREDATOR
GREAT WALDO SEARCH
JORDAN VS BIRD
CRUDE BUSTER
BATMAN THE RETURN
GLOBAL GLADIATORS
WARP SPEED
CAPTAIN PLANET
SUPERMAN

e molti altri......

TELEFONATECI !!!
Servizio corriere Bartolini - Consegne 24-48 h.
Per Dicembre le spese del corriere
le paghiamo NOI !!!!!!

*tra le cassette in offerta

Sensible Soccer

POWER GAME

Dopo mesi di trepidante attesa e di notti insonni, il mitico gioco di calcio della Renegade, che tanto ha fatto delirare gli amighisti, è pronto e si appresta a una nuova scalata verso il successo, alla conquista del trono della miglior simulazione di calcio per console...

Nonostante l'enorme risonanza che ha avuto il gioco in questione, dovuta sia allo storico successo su *Kick Off* che alla sua incredibile giocabilità, quasi sicuramente in molti non lo conoscono, dato che sulle console questa è la sua prima apparizione. Occorre dunque una presentazione. Descrivere *Sensible Soccer* semplicemente come un nuovo titolo di calcio molto giocabile, dotato di una visuale innovativa e spettacolare, sarebbe comunque molto riduttivo e, per alcuni versi, fuorviante. In primo luogo perché le sue peculiarità sono atte a classificarlo come una vera e propria simulazione calcistica, ovvero come quel genere di giochi che mette a disposizione del giocatore tutti quegli elementi e quei colpi caratteristici dello sport che vuole emulare. In secondo luogo perché la visuale non è una semplice variazione sul tema, ma un elemento essenziale della struttura stessa del gioco. Ma illustriamo questi elementi e questa tanto osannata veduta. La prima cosa di cui si può parlare

In alto: In questa sezione anche Log può crearsi la sua squadretta!
A sinistra: L'arbitro hapunito il giocatore falloso con l'espulsione; da ora in poi sarà più facile battere gli avversari.
In basso: Sul tiro dal dischetto il portiere non ha potuto fare nulla.

http://www.oldgamesitalia.net/

è la giocabilità già immediata ed eccellente nella versione per computer, si presenta addirittura migliorata: la palla non si stacca mai dal piede del calciatore in movimento, nemmeno se compie degli ampi e improvvisi cambi di direzione. Così non solo risulta molto facile e divertente dribblare i giocatori avversari, ma andare sul fondo e girarsi per lanciare il pallone al centro dell'area si rivela un'azione naturale e una valida manovra per aggirare e sorprendere le difese più impenetrabili. Ma non è tutto: per lanciare rapidi contropiedi e improvvisare travolgenti capovolgimenti di fronte il giocatore può servirsi sia dei veloci e precisi passaggi, semplicissimi e immediati da effettuare e da indirizzare, sia dei lanci lunghi, i quali, se arrivano su un giocatore o nelle sue immediate vicinanze, possono essere subito indirizzati a rete con un tuffo di testa.
Quest'ultimo, come d'altro canto la scivolata, al momento dell'impatto con la palla può essere indirizzato, cioè si ha la possibilità di cambiare di un certo margine la traiettoria della palla, a prescindere dalla direzione di caduta del calciatore. Il tutto va a vantaggio del giocatore che può così avere un ampio livello di controllo e di interazione, confermato anche dalle svariate possibilità di tiro: teso o a parabola, dritto o con l'effetto, basso o a mezz'altezza.
Questa vasta scelta di colpi dà la possibilità di giocare come meglio si crede, ovvero sia affidandosi all'istinto del gol, sia seguendo uno schema di gioco coordinato.
Alcuni potrebbero chiedersi come sia possibile seguire o improvvisare veri e propri schemi in un videogioco. È qui che entra in ballo la visuale. Le vedute della maggior parte dei giochi di calcio molto spesso mostrano una fetta di campo troppo ridotta, comunque insufficiente per poter sapere se un lancio in profondità o un passaggio possono avere esiti positivi; il rimedio più diffu-

LE SQUADRE NAZIONALI

Il gioco suddivide le squadre e i tornei in tre gruppi diversi: il primo comprende le squadre nazionali europee che sono 40 in tutto.

AMICHEVOLE
Consiste nel disputare una partita secca scegliendo due squadre tra quelle disponibili e il tipo di campo sul quale giocare.

LEGA
Questa sezione permette di costruirsi la propria lega, scegliendo il numero delle squadre da farvi partecipare - massimo venti - il numero delle gare e i punti da assegnare alle vittorie.

COPPA
Anche questa è da costruire a proprio gusto, decidendo il numero dei gironi - massimo cinque per un totale di trentadue squadre -, il numero delle partite da disputarsi per ogni turno, la presenza dei tempi supplementari, dei rigori e della ripetizione della partita.

QUALIFICAZIONI COPPA DEL MONDO
Il primo dei tornei prestabiliti dà la possibilità di giocare uno dei sei gironi europei reali per la qualificazione a USA '94.

COPPA MAASTRICHT
In questa coppa a eliminazione diretta trentadue squadre nazionali si affrontano in incontri di sola andata.

LEGA NAZIONI
Trattasi di una lega composta da sedici nazionali che prevede partite di sola andata.

CAMPIONATO EUROPEO
Si ha dunque la possibilità di giocare il passato campionato europeo - quello vinto dalla Danimarca per intenderci - scegliendo una delle otto squadre presenti.

LE SQUADRE DI CLUB

In questo gruppo si trovano sessantaquattro tra le migliori squadre di club europee.

AMICHEVOLE
Come per le nazionali, ma con squadre di club.

LEGA
Le regole per costruirsi la lega sono identiche a quelle illustrate per le nazionali.

COPPA
L'unica differenza con la coppa del file delle nazioni consiste nella possibilità di giocare un girone in più, ammettendo quindi la partecipazione di tutte le squadre presenti.

SUPERLEGA EUROPEA
Consiste in un campionato di venti squadre, con la classica formula di incontri di andata e ritorno.

COPPA UEFA
Tutte le squadre prendono parte alla più popolare manifestazione europea di club; tutti i turni, compresa la finale, hanno partite di andata e ritorno.

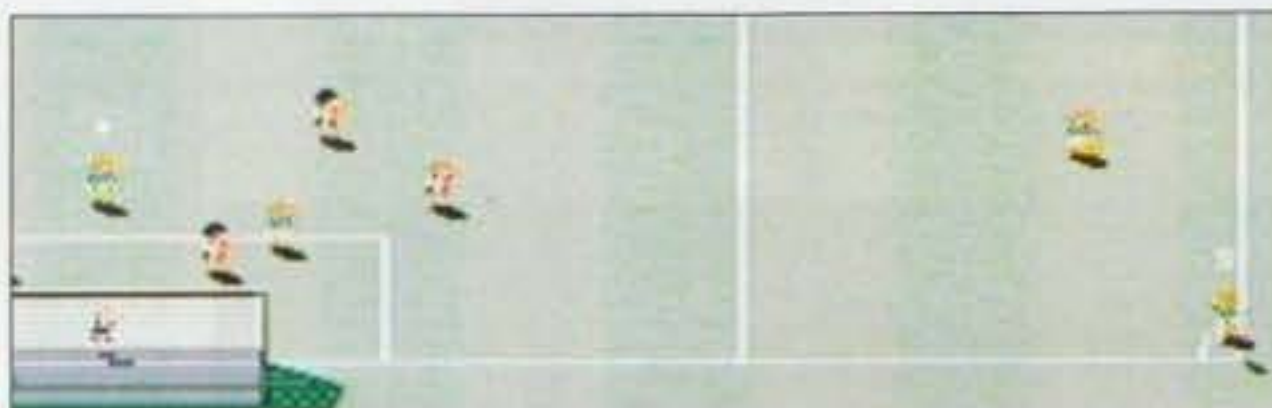
COPPA DELLE COPPE
Come quella reale, vede in lizza solo trentadue squadre.

COPPA DEI CAMPIONI
La nuova formula, che prevede, dopo due turni ad eliminazione diretta, due gironi da quattro squadre, è presente solo sulla versione Megadrive, mentre quella SNES prevede una strana eliminazione diretta con partita di sola andata.

In alto: Anche nella versione MS il gioco ha tutti gli elementi del calcio vero, cartellini e punizioni con barriera compresi.
In basso: Il portiere blocca e salva la sua rete da un micidiale tiro ad effetto.

A sinistra: Gooool! Il portiere si tuffa, ma la palla si insacca sotto la traversa.
In alto: Il tuffo di testa consente di fare gol anche dal limite dell'area di rigore.

In alto: In questa schermata si può scegliere la propria squadra nazionale (Fratelli d'Italia)...

Sopra: Non credo ai miei occhi! Il portiere di Log stà per fare gol...
A sinistra: Il calcio d'angolo si effettura come un tiro normale; immediato a dir poco.

LE SQUADRE OSPITI

In quest'ultimo file sono racchiuse le sessantaquattro squadre più strane e strampalate, scaturite dagli incubi dei ragazzi che hanno programmato il gioco.

AMICHEVOLE
Cambiano solo le squadre a disposizione.

LEGA
Segue gli stessi principi delle leghe "fai da te" già illustrate.

COPPA
Stessi gironi e stesse regole della "fatti una coppetta" del file squadre di club.

LEGA DEI PERDENTI
Per chi non è abituato a vincere, questa lega è composta da sole otto squadre che si scontrano solo all'andata (al ritorno prendono il tram).

TORNEO DELLE SCHIAPPE
Segue lo stesso schema della Champion's League, anche se è composta da tutt'altre squadre.

COPPA UOVO
Sessantaquattro squadre si giocano la coppa commestibile in sei turni ad eliminazione diretta, con partite di andata e ritorno.

LEGA DEI POLLI
Le due squadre più blasonate si incontrano per ben sei volte.

PROVE MD MS

MD 93
MS 90

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Impeccabile realizzazione grafica.	Solo i suoni della palla e del pubblico quando si segna.	Utile tiro automatico e immediatosistema di controllo.	Tantissimi tornei, e possibilità di rivoluzionare il tutto.
9	7	10	10

COMMENTO

MD Sicuramente è la versione migliore, l'unica che presenta la possibilità di modificare tutto. In più i tre diversi livelli di difficoltà incidono non solo sulla velocità e sull'intelligenza delle squadre avversarie, ma anche sul tipo di controllo di palla. La suddivisione dei tasti è perfetta e prevede una sorta di tiro automatico che parte con la massima potenza e con un certo effetto, utilissimo nelle azioni più concitate e frenetiche della partita. Io il gioco c'è l'ho già, voi cosa state aspettando?

MS I livelli di difficoltà e le categorie delle squadre, un centinaio in tutto, sono solo due e non esiste un sistema di salvataggio. Eppure il gioco ha conservato la sua giocabilità e il suo fascino. Non certamente non consigliarlo agli irriducibili di questa consolle ad 8-bit.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Sensible Soccer**
Casa	**Sony**
Distribuzione	**Columbia Tri-Star**
N°Giocatori	**Quante sono le squadre**
Continua?	**Si**
Livelli di difficoltà	**3**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore, per dare gli effetti e fare le selezioni
Serve solo per fare i passaggi
Per effettuare un colpo automatico
Per effettuare tutti i colpi a disposizione

Per muovere i calciatori e per dare gli effetti
Per tirare
Per passare

AGIRE & PENSARE
A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE • SN • GB • PROVE

SNES	89
GB	90

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Omini e campi ottimamente realizzati.	Qualche effetto sonoro in più rispetto alla versione MD.	Una semplice suddivisione dei tasti, ma una immutata immediatezza.	Tre livelli non eccessivamente differenti.
9	8	10	8

COMMENTO

SNES Nonostante siano presenti effetti sonori più pregevoli, il gioco manca, inspiegabilmente, della sezione modifica: inoltre i tre livelli di difficoltà incidono molto meno sul controllo della palla. Il tiro automatico è molto meno utile ma in fondo in questa versione va bene così.

Lo spirito del gioco in definitiva c'è, così come il divertimento che ne deriva. Solo un peccato per le mancanze: sarebbe stato sicuramente all'altezza della versione MD.

GB In mezzo a questo festival di conversioni, non poteva certo macare quella per il portatile più diffuso in tutto il mondo. Seppur non possiede tutte le peculiarità delle versioni 16-bit, come un sistema di salvataggio, la bellezza e il divertimento della cartuccia non sono state compromesse. Lo consiglio caldamente anche ai possessori di GB.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Sensible Soccer**
Casa	**Sony**
Distribuzione	**Columbia Tri-Star**
N°Giocatori	**Quante sono le squadre**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore, per dare gli effetti e fare le scelte

Per colpire e tirare la palla

Serve per fare i passaggi

Per il tiro automatico

Per muovere i calciatori e dare gli effetti

Per tirare

Per passare

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

In alto: Dalla panchina partono le nuove disposizioni tattiche.
A destra: Anche sul SNES i portieri hanno conservato i tuffi spettacolari.

In alto: una partita amichevole è quel che ci vuole per prendere confidenza con i comandi.

so è quello dell'impiego di un radar che, seppur di indubbia utilità, dà non pochi problemi al giocatore occasionale. In *Sensible* la porzione di campo rappresentata sullo schermo è molto ampia e l'ausilio di un radar risulta quanto meno superfluo; il campo è visto dall'alto e i giocatori hanno delle dimensioni assai ridotte, ma non così tanto da non consentire una chiara visione. Questi due fattori consentono al giocatore di tenere sott'occhio gli spostamenti e le posizioni di un rilevante numero di omini e quindi di impostare rapidamente ed efficacemente l'azione che più gli aggrada.

Ma il realismo non è presente solo nel rettangolo di gioco; infatti è possibile scegliere la propria squadra fra le decine presenti, la propria formazione, il proprio schema di gioco - ve ne sono ben otto per tutti gusti - il tipo di terreno (o affidarsi al tempo stagionale), la competizione in cui cimentarsi o addirittura crearsene una propria. E ancora sono presenti nel gioco i soliti cartellini dei severi arbitri, le giornate di squalifica (avete capito bene!), un aspetto differenziato dei giocatori - Gullit è proprio nero e Bergkamp è biondissimo - e un differente livello dei giocatori, ovvero all'interno di ogni squadra ci sono ben tre fuori classe evidenziati da una stellina; inoltre tre livelli di difficoltà per una sfida infinita. Insomma, tutto ciò che il calcio vero è, *Sensible Soccer* ve lo offre.

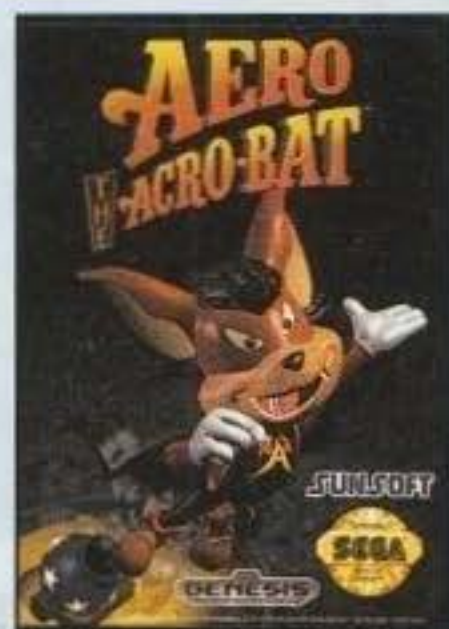
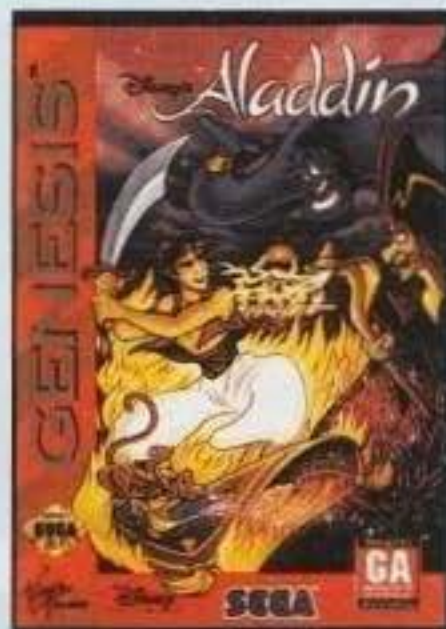
• Log

In alto: Prima di scendere in campo si può decidere la formazione tattica.
Sotto: Anche in questa versione monocromatica la grafica ricrea lo spirito del gioco. Infatti il portiere si esibisce in una plastica parata.
In basso a destra: In questa sezione potrete costrire la coppa.

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

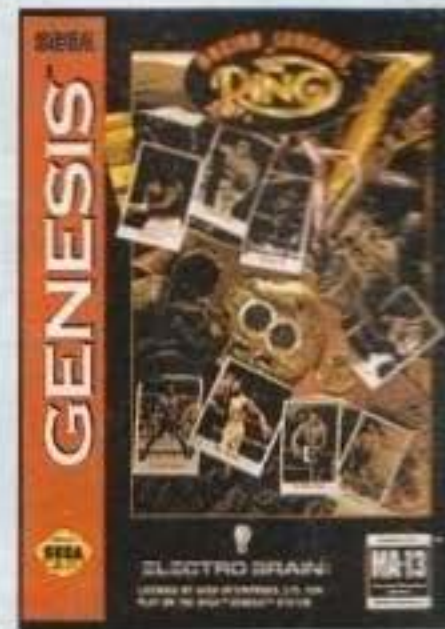
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906 o 345.100

NOVITA'

L. 105.000

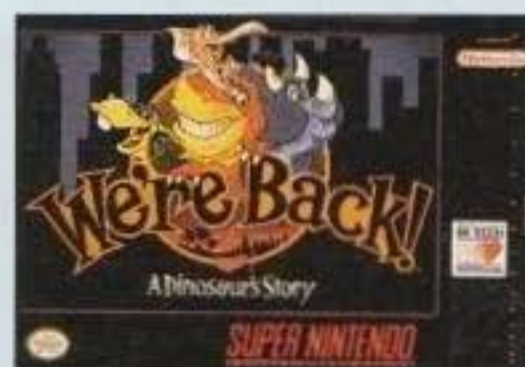
L. 105.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 115.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 123.000

L. 119.000

adatt. 4 gioc. OMAGGIO L. 139.000

L. 59.000

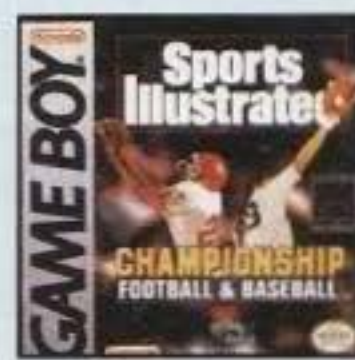
L. 69.000

L. 65.000

L. 59.000

L. 66.000

L. 555.000

L. 63.000

L. 67.000

NOVITA' DISPONIBILI PER SUPERNINTENDO

ALADDIN - TECMO SUPER BOWL - FOOTBALL FURY - SUPER EMPIRE STRIKES BACK - WICKED 18 - CLAYFIGHTER - PINK PANTHER - TONY MEOLA'S SIDE KICK SOCCER - PALADIN QUEST - JURASSIC PARK - CHAMPIONSHIP POOL -CLIFFHANGER

NOVITA' MEGADRIVE

TECMO SUPER BOWL
DRACULA
GAUNTLET 4
JOE MONTANA 94
ZOOL
FANTASTIC DIZZY
F15 STRIKE EAGLE 2
SONIC 9
TMNT TOURNAMENT F.
DRAGON'S REVENGE

NOVITA' GAMEBOY

POPEYE
LAST ACTION HERO
MRS. PACMAN
REAL GHOSTBUSTERS2
CHUCK ROCK
TINY TOONS 2
BUSTER BROS
INDIANA JONES
TMNT 3
WAYNE'S WORLD

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

A MATCH MADE IN HELL

Dopo *Alien vs Predator*, *Bart vs the Juggernauts* e "Topolino vs Godzilla", un altro epico quanto improbabile scontro tra titani è l'ispiratore di un videogioco per console. *Robocop vs the Terminator*, per gli amici *RVT*, è l'ultimo splatter-game della Virgin. Imminente, secondo indiscrezioni, l'uscita di "Fracchia contro Dracula", il coin-op della nuova generazione!

Stiamo raschiando ormai il fondo, non si riesce a giustificare in altro a modo l'invasione di cartucce dal titolo così melenso come *Robocop vs the Terminator* che sta ormai dilagando nel mercato dei giochi per console. Nella trepida attesa di qualcosa di più degno cuccatevi l'originalissima (?!?!) trama del gioco: siamo a Detroit in un futuro prossimo; il potere è tutto nelle mani di una gigantesca multinazionale, la "Omni Consumer Products Corporation" (OCP), che ha trasformato alcuni quartieri della città in zone di guerra virtuale, allo scopo di allontanarne gli abitanti, distruggere le case e costruire una nuova, luccicante super-metropoli. Così famiglie innocenti sono scacciate da dove hanno sempre vissuto, braccate come evasi, sottoposte alla violenza di bande di teppisti che imperversano nelle strade. Alle povere famiglie non resta che la fuga, mentre commandos armati rastrellano strade e case, sparando a vista. All'operazione partecipa anche Robocop, l'ex-poliziotto morto nell'adempimento del proprio dovere e resuscitato nella forma di un ultrasofisticato cyborg. Ma quando assiste a quel trionfo di violenza, qualcosa si muove in ciò che resta della mente e dell'umanità di Robocop,

re in difesa degli innocenti. Nel frattempo l'OCP riesce, utilizzando un fantomatico Time Warp Device (TWD, letteralmente: distorsore temporale), a procurarsi gli schemi funzionali dei mitici e letali Terminator della serie T-800 e dei micidiali T-1000 in metallo liquido automorfizzante (ricordate "Terminator 2"?). Iniziata la produzione su larga scala, l'OCP decide di inviare i primi modelli come elementi di rincalzo alle squadre di gangsters che infestano la città, nel tentativo di mettere i bastoni tra le ruote al nostro poliziotto di latta. Più vicino alla trama di "Robocop 3" che a quella della saga del buon vecchio Arnoldo, *Robocop vs the Terminator* è in realtà la versione riveduta, corretta e "truccata" di *Robocop*, un vecchio titolo apparso praticamente per tutte le console "storiche" secondo la vecchia formula, collaudatissima, del felice matrimonio tra un platform-game e uno sparatutto. In pratica si tratta di guidare Robocop in giro per i vari livelli, raccogliere armi extra (vedi box), salire scale e obliterare tutto ciò che si muove. Al termine di ogni schema troverete il tradizionale guardiano di fine livello ansioso di

Che vorrà questo tarpano? Invitarvi a cena? Portarvi al cinema? Beh, nel dubbio meglio prima sparare.

Attenti agli ascensori e alle piattaforme: va bene che siet[...]

A sinistra: uno dei mostroni di fine livello, sono veramente tosti quindi attenzione. Sopra: alcune delle mosse che Robocop può compiere (lo sprite è veramente bello).

fare la vostra conoscenza. Fin qui niente di nuovo; ciò che rende veramente unico *RVT* è l'impressionante concentrato di violenza che caratterizza tutti i livelli di gioco: quando sparate a qualcuno, il bersaglio non si limita a lampeggiare e sparire, o a emettere un grugnito e cadere. Quando sparate a qualcuno questo esplode! Un colpo di una qualunque delle devastanti armi di cui disponete provoca la deflagrazione della vittima e il conseguente sparpagliamento di sangue, intestini e frattaglie varie per tutto lo schermo. Una vera ghiottoneria per i fan del genere splatter!

• Vordak

Hop! Con due balzi sarete all'ultimo piano del palazzo: bella forza, con i muscoli d'acciaio non si sente la fatica!

ARMA LETALE!

Come si è detto, qualunque arma usi provoca lo sfracellamento istantaneo del bersaglio, sia esso umano oppure no. Tuttavia, il numero di colpi necessari per spappolare la nostra vittima dipende, ovviamente, dalla potenza dell'arma utilizzata. Qui di seguito troverete la descrizione di tutte le armi utilizzabili in RVT, con l'indicazione della rispettiva potenza, precisione ed efficacia

LASER GUN

Si può trovare solo in alcuni livelli di *RVT*. Tanto rara quanto micidiale, la pistola laser emette un raggio continuo dalla potenza devastante in grado di perforare anche le armature più coriacee. E' l'arma ideale per affrontare i boss di fine livello ma, sfortunatamente, è anche quella più rara.

STANDARD GUN

La pistola con cui si inizia il gioco. E' l'arma più debole, imprecisa e inaffidabile. E' però anche una delle più veloci, e, soprattutto, gratis, nel senso che, a differenza delle altre, ne otterrete sempre una dopo aver perso una vita. Come si usa dire, a caval donato...

ED-209

La macchina nemica di Robocop nel primo film della serie? Questa è la sua arma preferita! Si tratta sostanzialmente di un lanciagranate più veloce e potente. Questa è la seconda arma più devastante del gioco, e con un po' di abilità unita ad un pizzico di fortuna potrà garantire una scorta inesauribile di munizioni dalla potenza dirompente. Insomma, qualità costante nel tempo, ehm...

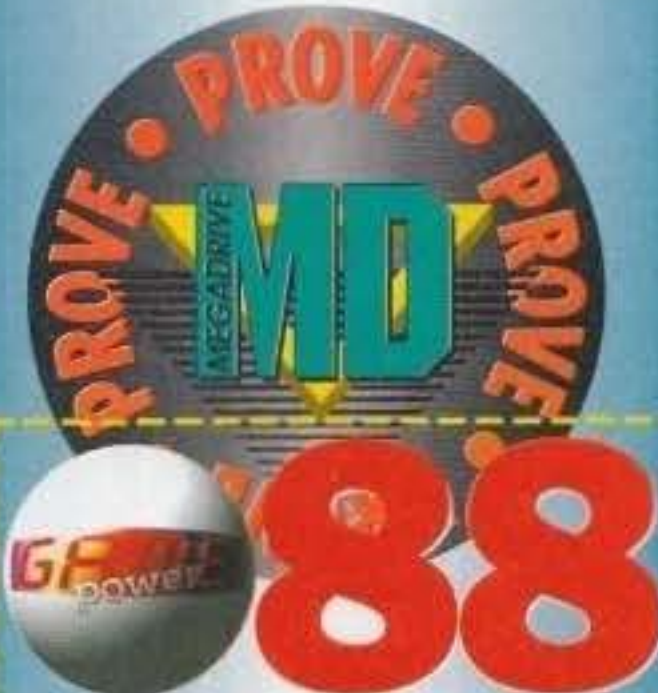
GRENADE LAUNCHER

E' inizialmente disponibile insieme alla standard gun, tuttavia, a differenza di quest'ultima, una volta perduta dovrà essere acquisita di nuovo distruggendo un determinato numero di T-800 (dipende dal livello). Sufficientemente potente anche se scomodo da usare, il lancia-granate offre però al giocatore la possibilità di controllare la traiettoria delle granate che la rende, di fatto, un'arma particolarmente utile in determinate situazioni.

HOMING MISSILE DEATH DEALER

Letteralmente:"distributore di morte a ricerca automatica". Quest'arma dal nome particolarmente altisonante è in effetti un ietale lanciamissili tascabile in grado di emettere un flusso continuo di micidiali razzetti a ricerca calorica in grado di indirizzarsi automaticamente sul bersaglio e annientarlo. E', come avrete facilmente intuito, l'arma più appetibile del gioco perché consente a Robocop di non preoccuparsi di prendere di mira i propri bersagli consentendo al nostro poliziotto in scatola una maggior libertà d'azione e di movimento.

PROVE MD MEGADRIVE

GF POWER 88

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Eccellenti sia gli sprite che gli sfondi dettagliatissimi	Veramente ottimo, specialmente se ascoltato in stereofonia	Frenetico e divertente, è il genere di gioco che può conquistare chiunque	Non è troppo difficile ma 10 livelli possono tenervi impegnati a lungo
9	9	9	7

COMMENTO

Niente di nuovo sul fronte occidentale: *Robocop vs the Terminator* è il clone di almeno una ventina di titoli apparsi per i vari formati. Se ciò che cercate in un videogame al momento dell'acquisto è almeno un pizzico di originalità rispetto ai titoli che già possedete, allora lasciate perdere! Se invece cercate un videogioco con un buon livello qualitativo sia grafico che sonoro e che abbia una longevità decente allora questo potrebbe essere un titolo da tenere d'occhio. C'è una sola particolarità che differenzia *RVT* dalla maggior parte dei giochi in commercio: è estremamente violento. Al suo confronto *Mortal Kombat* sembra quasi "L'avventura di Gigino nel mondo dei funghetti di marzapane", ragion per cui è sconsigliato dalla stessa Sega a un pubblico di giovanissimi. Se voi non rientrate in questa categoria e vi piacciono i platform-game, allora non lasciatelo sfuggire!

SCHEDA TECNICA

Titolo __ **Robocop versus the Terminator**
Casa __ **Virgin Games**
Distribuzione __ **Giochi Preziosi**
N°Giocatori __ **1**
Continua? __ **5**
Livelli di difficoltà __ **5**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Robocop
Per cambiare arma
Per saltare
Per mettere il gioco in pausa
Per sparare con l'arma selezionata

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL PAESE DEI VIDEOGIOCHI

CONSOLE GENERATION

SUPER OFFERTE NATALIZIE

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

SNK NEO GEO

ATARI
LYNX
JAGUAR

Nintendo
SUPER NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR

NEC
PC Engine
TURBO GRAFX
DUO
EXPRESS

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

QUEEN COMPUTER

Software & games

"L'idea giusta per il regalo di Natale"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
ACROBATIC MISSION	73.000
ACTION REPLAY SUPER NES/SUPER NIN	115.000
ADDAMS FAMILY *	147.000
ADDAMS FAMILY 2	139.000
ALIEN 3 *	125.000
ALIENS VS PREDATOR	132.000
AMERICAN GLADIATORS	125.000
ASTERIX *	TEL
BASEBALL 2020	148.000
BATMAN IL RITORNO	73.000
BATTLETOADS	132.000
BEST OF THE BEST	118.000
BIO METAL - DARIUS 3	132.000
BLAZEON	87.000
BLUES BROTHERS	131.000
BOB *	127.000
BUBSY *	147.000
CACOMA KNIGHT	87.000
CAPITAN AMERICA *	138.000
CAPITAN NOVOLIN	87.000
COMBATRIBES	73.000
CONGO'S CAPER *	126.000
COOL SPOT *	136.000
COOL WORLD	102.000
CYBERNATOR	121.000
DARIUS FORCE *	185.000
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	147.000
DESERT STRIKE	126.000
DEVIL BOY	145.000
DIMENSION FORCE	88.000
DOOMSDAY WARRIORS	111.000
DRAGON BALL Z	177.000
DRAGON'S LAIR	96.000
DRAGON'S LAIR III	133.000
DUNGEON MASTER *	147.000
EARTH DEF. FORCE	147.000
EUROPEAN ADAPTOR SFX	40.000
EXHAUST HEART 2	102.000
F - ZERO	110.000
FAMILY DOG	126.000
FAMILY TENNIS	147.000
FANTASY STORY *	200.000
FATAL FURY *	142.000
FINAL FIGHT 2	88.500
FINAL SET *	190.000
FIRST NORTH STAR KEN 6	147.000
FIRST SAMURAI	147.000
FLYING HERO	102.000
FORMATION SOCCER 2	148.000
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	147.000
GHOST BOY	145.000
GOOF TROOPS	140.000
GP 1 MOTOMONDIALE	177.000
GRADIUS 3	87.000
GREAT WALDO SEARCH *	81.000
GS ANGELS *	177.000
GUNDAM 2 *	185.000
HARLEY HAMENG. ADV. 93	87.000
HIT THE ICE	129.000
HOLE IN ONE	87.000
HYPER ZONE	73.000
IKARI WARRIOR	118.000
INTERNATIONAL TENNIS	148.000
JAMES POND *	125.000
JERRY BOY	111.000
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR *	147.000
JOE E MAC 2	130.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	132.000
JURASSIC PARK *	168.000
KAWASAKI CHALLENGE	141.000
KICK OFF	171.000
KING ARTHUR WORLD	138.000
LEMMINGS	72.000
LETHAL WEAPON	147.000
MAGIC JOHNSON BASKET	171.000
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	171.000
MARIO & WARIO	147.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	138.000
MARIO IS MISSING *	129.000
MARIO PAINT	147.000
MAZINGA Z	140.000
MECH WARRIOR	117.000
MISTERY CIRCLE	52.000
MORTAL KOMBAT *	148.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	144.000
NINJA BOY	116.000
OUTLANDER	111.000
PAPERBOY 2	87.000
PIT FIGHTER	87.000
POCKY AND ROCKY	133.000
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.	145.000
PRINCE OF PERSIA	130.000
PRO SOCCER	88.000
PUSH OVER	88.000
PUTTY MOON	102.000
RED LINE F1 RACE *	138.000
ROAD RIOT	132.000
ROAD RUNNER	147.000
ROBOCOP 3	126.000
ROCKY JOE BOX	141.000
RUSHING BEAT II	133.000
SENGOKU *	185.000
SHADOW RUN *	129.000
SPANKYS QUEST - R	72.000
SPINDIZZY WORLD	130.000
STARFOX	103.000
STARWING	132.000
STEALTH	110.000
STREET COMBAT - RANMA 1/2	126.000
STREET FIGHTER 2	87.000
STREET FIGHTER 2 TURBO *	182.000
STRIKEGUNNER	73.000
STRIKER- WORLD SOCCER	148.000
SUPER ADVENTURE ISLAND *	147.000
SUPER AIR DIVER	171.000
SUPER ALESTE	147.000
SUPER BIRDIE RUSH	147.000
SUPER BOWLING	103.000
SUPER CASTLEVANIA IV	132.000
SUPER CONFLICT WORLD	103.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING	73.000
SUPER FORMATION SOCCER II *	140.000
SUPER GHOULS & GHOST	96.000
SUPER HIGHT IMPACT	125.000
SUPER KICK OFF	102.000
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	147.000
SUPER LEMMINGS	147.000
SUPER LOGIC BOMB *	139.000
SUPER MARIO ALL STARS *	TEL
SUPER MARIO KART	110.000
SUPER OFF ROAD BAJA *	140.000
SUPER PROBOTECTOR	132.000
SUPER SOCCER	124.000
SUPER STAR WARS	103.000
SUPER STREET FIGHTER II	171.000
SUPER SWIV	58.000
SUPER TENNIS	124.000
SUPER TMHT TURTLES IV	147.000
SUPER U. N. SQUADRON	147.000
SUPER WIDGET *	133.000
SUPER W.W.F. SUPERSTAR	147.000
SUPER ZELDA 3	110.000
TAZMANIA *	131.000
TERMINATOR *	87.000
THE LOST VIKINGS *	129.000
THE SIMSPON: BART'S NIGHTMARE *	130.000
TOM & JERRY	102.000
TOYS	92.000
TUFF E NUFF *	140.000
VEGAS STAKES (CASINÒ)	114.000
VOLLEYBALL 2 *	139.000
WAYNE'S WORLD	103.000
WHEEL OF FORTUNE	103.000
WHERE IS CARMEN 2	144.000
WING COMMANDER	157.000
WOLF CHILD	114.000
WORLD HERO *	156.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	124.000
WWF ROYAL RUMBLE	148.000
WWF WRESTLINGMANIA	118.000
YOSHIE COOKIE *	114.000
ZELDA 3	130.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	132.000

"Per ogni ordine un fantastico orologio in regalo!!"

SUPER ALESTE

MORTAL KOMBAT

STARWING

ADVENTURE ISLAND

BATMAN RETURNS

SUPER MARIO KART

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
2020 BASEBALL *	132.000
ACQUATIC GAMES	73.000
ACTION REPLAY MEGADRIVE/GENESIS	115.000
ADATTATORE JAPAN/EUROPE MEGADRIVE	18.000
ADDAMS FAMILY *	129.900
AIR MANAGEMENT *	73.000
ALIEN 3 *	67.000
ALIEN STORM	49.000
AMERICAN GLADIATORS	129.000
BATMAN	51.000
BATMAN IL RITORNO *	96.000
BATTLETOADS	87.000
BILL WALSH FOOTBALL	133.000
BLASTER MASTER 2 *	114.000
BOB *	114.000
BONANZA BROSS	43.000
BUBSY *	110.000
BULLS VS LAKERS *	73.000
BUSTER DOUGLAS KO BOXING *	58.000
CAPITAN AMERICA	111.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	102.000
CHUCK ROCK	73.000
COOL SPOT	122.000
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	72.000
CYBORG JUSTICE	73.000
DAHNA	28.000
DARWIN 4081	28.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	43.000
DAVIS CUP TENNIS *	111.000
DEADLY MOVES - POWER ATHLETE	87.000
DESERT STIKE	66.000
DINOLAND FLIPPER *	58.000
DINOSAUR FOR HIRE *	110.000
DOUBLE DRAGON	119.900
DOUBLE DRAGON 2 *	43.000
DOUBLE DRAGON 3	110.000
ECCO THE DOLPHIN *	102.000
ELEMENTAL MASTER	87.000
EUROPEAN CLUB SOCCER *	72.000
EX - RANZA *	107.000
F1 CIRCUS *	73.000
F1 GRAND PRIX *	88.000
F1 HERO *	66.000
F1 SUPER LICENSE *	106.000
F 22 INTERCEPTOR	81.000
FATAL FURY *	117.000
FATAL LABYRINTH *	87.000
FERRARI F1 *	81.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER *	139.900
FLASHBACK	133.000
FLINSTONES *	113.000
FORMULA 1 *	139.900
G-LOC - AIR BATTLE	72.000
GALLAHAD *	87.000
GENERAL CHAOS	114.000
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900
GLOBAL GLADIATORS	72.000
GOLDEN AXE III *	108.000
GRAND SLAM TENNIS *	65.000
GUNSTAR HERO	109.000
H REAL DEAL BOXING *	58.000
HARD DRIVING *	73.000
HAUNTING *	120.000
HOME ALONE	73.000
HOOK *	130.000
HUMAN	103.000
INDIANA JONES	111.000
INTERNATIONAL HOCKEY *	43.000
JAMES BOND 007	73.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	96.000
JEWEL MASTER	41.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	49.000
JOHN MADDEN FOOTBALL *	43.000
JUNGLE STRIKE *	139.900
JURASSIC PARK *	126.000
KICK BOXING *	71.000
KICK OFF	132.000
KID CAMALEON	43.000
KING OF THE MONSTER	103.000
KING SALOMON - FISHING GAME	111.000
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	96.000
LANDSTALKER *	148.000
LEMMINGS *	87.000
LHX ATTACK CHOPPER *	81.000
LOTUS TURBO	81.000
MAGIC ADAPTOR	33.000
MAZINGA ROBOT - MAZIN SAGA	103.000
MEGA PANEL - TETRIS	43.000
MEGA TRAX *	58.000
MEGALOMANIA	103.000
MICROMACHINES *	98.000
MIG 29 FIGHTER PILOT *	130.000
MOHAMMED ALI BOXING '93	103.000
MONOPOLI	103.000
MOONWALKER	72.000
MORTAL KOMBAT *	133.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL *	108.000
NEW ZEALAND STORY *	66.000
NHLPA '94 HOCKEY *	130.000
NHLPA HOCKEY '93	72.000
NINJA TURTLES *	117.000
OLIMPIC GOLD *	81.000
OUT OF THIS WORLD-ANOTHER WORLD	117.000
OUTRUN 2091	58.000
PAPERBOY *	58.000
PGA TOUR GOLF 2	58.000
POWER MONGER	58.000
POWRER CHALLENGE GOLF	103.000
RAMPART *	88.000
RANGER X *	118.000
ROAD RUSH	43.000
ROAD RUSH II	96.000
ROBOCOP 3 *	129.900
ROCKET KNIGHT ADVENTURE *	141.000
ROGERS C. BASEBALL	73.000
SAINT SWORD	43.000
SD VALIS	43.000
SHADOW THE BEAST 1 *	43.000
SHADOW THE BEAST 2 *	73.000
SHINING FORCE *	132.000
SHINOBI 2	108.000
SIDE POCKET - BILIARDO	103.000
SIMPSON: BART'S NIGHTMARE *	129.900
SONIC 2	52.000
SORCERER KINGDOM	133.000
SPACE INVADERS *	58.000
SPEEDBALL 2	67.000
SPIDERNAM/X-MAN	119.000
SPLATTERHOUSE 3	103.000
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION *	170.000
STREET OF RAGE 2	103.000
STRIDER 2 *	87.000
SUMMER CHALLENGE *	87.000
SUMO FIGHTING	128.000
SUNSET RIDER	116.000
SUPER CHASE HQ *	73.000
SUPER MONACO GP II	72.000
SUPER OFF ROAD	119.900
SUPERVOLLEYBALL *	73.000
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	103.000
TALE SPIN	87.000
TAZMANIA *	72.000
TEAM USA BASKETBALL	72.000
TECHNO CLASH *	TEL
TECMO WORLD CUP - CALCIO *	87.000
TECNO CLASH	116.000
TERMINATOR 2 *	129.900
THE SIMPONS: BART'S NIGHTMARE	114.000
THE SUPER SHINOBI 2 *	TEL
TINY TOONS	107.000
TOYS	126.000
TRASIA	72.000
THUNDER FORCE IV	73.000
TURBO OUTRUN	72.000
TURTLES *	132.000
TWO TRIBES POPULOUS II *	TEL
TYRANTS - MEGA LO MANIA	87.000
ULTIMATE SOCCER *	108.000
UNIVERSAL SOLDIER	119.900
WARP SPEED	86.000
WIMBLEDON TENNIS *	108.000
WINTER OLYMPICS *	139.900
WONDER BOY 5	43.000
WORLD CLASS LEANDERBOARD *	87.000
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	87.000
WORLD TROPHY SOCCER	73.000
WRESTLE WAR *	43.000
X - MEN	117.000
XDR	42.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	123.000

MEGA CD

Titolo	Prezzo
AFTER BURNER III	136.000
BATMAN IL RITORNO *	111.000
CDX MEGA CD PAL VERSION	103.000
CHUCK ROCK	111.000
CLASSIC 4 IN 1	129.000
COBRA COMMAND	111.000
DEVASTATOR *	102.000
DRACULA	136.000
EARNEST EVAN	87.000
ECCO THE DOLPHIN *	108.000
FINAL FIGHT	110.000
FUNKY HORROR BAND	43.000
HEAVY NOVA	67.000
JAGUAR XJ 220	133.000
KEDO FLYING	147.000
LAUGHING MASTER *	156.000
NIGHT STRIKER	135.000
NIGHT TRAP	130.000
POWER FACTORY *	132.000
PRINCE OF PERSIA	126.000
ROAD BLASTER FX	129.000
ROBO ALESTE	111.000
SILPHEED *	180.000
SOL FACE	87.000
SONIC CD *	156.000
SPIDERMAN *	95.000
THUNDER STORM FX	117.000
TIME GAL *	113.000
WONDER DOG	72.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L. 7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L. 13.000	☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI	TOT	L.	☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
GP I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO			☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

In alto: Give me five... sotto la curva. I giocatori festeggiano la vittoria sotto la curva. A fianco: l'animazione dei giocatori è una delle cose migliori.

I colpi speciali sono fantasici. Provate a vedere il colpo di tacco qui a fianco.

Da alcuni anni a questa parte, l'Electronic Arts si è contraddistinta per l'elevata qualità dei suoi simulatori di hockey e di football americano. Non soddisfatta dei suoi risultati, la casa americana ha deciso di monopolizzare anche l'attenzione e la stima degli amanti del soccer; è solo presunzione o effettiva conoscenza dei propri mezzi?

L'accuratezza grafica sembra quas il motto di questa software-house sempre attenta a presentare i suo titoli con un impeccabile aspett esteriore. Non a torto, comunque dato che le simulazioni, per essere tali devono, per ovvi motivi, avere un aspett quanto più rassomigliante alla realtà possi bile. Ecco, allora, che tutti gli elementi gra fici presenti in questo nuovo ed ennesim gioco di calcio, assumono un significat che va al di là della pura spettacolarità non si prefiggono il solo obiettivo di stupir chi gioca.

Così le fluide mosse dei giocatori, che po sono correre, scattare, colpire di testa i tuffo o in salto verticale, fare rovesciat lanci lunghi, passaggi in profondità colper do di piatto o con tiri ad effetto (effettua dal calciatore inclinando il piede e il corp come nella realtà) sono tutti elementi uti per creare il giusto spirito del calcio.

Si potrebbe continuare con il descrivere l parate e le respinte dei portieri e tutti i lor movimenti, ma penso che le foto parlino d sole. Un'altro aspetto ampiamente curato sicuramente il sonoro, che si compone s degli effetti della palla e dei suoi numero impatti - contro i pali o sulle mani del po

UN PO' DI TATTICA

Prima di scendere in campo, è possibile dare un assetto alla propria squadra operando su diversi elementi tecnici.

LA ROSA

Per prima cosa è possibile scegliere i giocatori da mandare in campo; fatto rilevante in quanto ognuno è caratterizzato da ben tredici parametri che vanno dalla velocità, alla potenza e precisione dei tiri.

I MODULI

Ve ne sono appena cinque, ma nel loro piccolo svolgono ottimamente il proprio ruolo. Sono: 4-4-2, 4-2-4, 3-5-2, 4-3-3 e Sweeper (cioè con il libero alle spalle della difesa).

LA CONVERGENZA

Questa è la disposizione più originale della sezione tattica; si riferisce alla zona di azione dei tre reparti principali (difesa, centrocampo e attacco) che può essere modificata d'ampiezza, in base al tipo di gioco che si intende adottare; se si vuole, per esempio, sfruttare la regola del fuorigioco - presente, seppur non perfetta - sarà bene tenere la squadra corta e con i reparti che si sovrappongono per far filtro e pressing, mentre se si intende agire di rimessa, sarà meglio tenere gli attaccanti sempre in avanti, pronti al contropiede più fulminante.

LA STRATEGIA

L'ultima disposizione impartibile è quella che determina il comportamento dell'intera squadra, in base all'obiettivo che si vuole raggiungere. Si può scegliere tra: la strategia dei "lanci lunghi", ossia quella che mette in continuo movimento le punte e le tiene sempre pronte allo scatto in caso di lancio; quella del "tutti in difesa ", che è indicata per tutti i seguaci del gioppino (Trapattoni per gli amici), che se ne infischiano del gioco e del pubblico e mirano a difendersi a più non posso; quella "d'attacco" che prevede il baricentro della squadra tendente verso la porta avversaria; quella di "difesa", che si basa sul gioco di rimessa; quella del "tutti in attacco" che consente di sferrare un arrembaggio totale alla difesa avversaria; infine è possibile anche affidarsi alla propria fantasia scegliendo un coraggioso "nessuna strategia".

tiere che devia in calcio d'angolo, sia del sottofondo creato dal pubblico, che non si limita a incitare le squadre con cori e applausi, ma manifesta tutto il proprio disappunto per un fallo commesso e la propria incredulità in caso di gol mancato.
Tanta grazia è resa ancor più assaporabile dal sistema di controllo, che si presenta come uno dei più sofisticati e complessi, consentendo di effettuare tutti i colpi esistenti nel calcio vero. Per contro, a farne le spese, è sicuramente l'immediatezza. Questo non significa che bisogna studiarsi tutte le funzioni dei tasti per farsi una semplice partitella tra amici, ma così non si è nemmeno in grado di sfruttare al massimo tutte le possibilità che offre il gioco in fatto di interazione.
Anzi, non essendo a conoscenza della vastità di colpi a disposizione, il giocatore occasionale può limitarsi a premere meccanicamente il solo tasto dei tiri, quello che ha l'effetto più immediato e più potente e, dopo alcune partite passate a stupirsi degli effetti grafici e sonori, stufarsi del gioco etichettandolo con un "bello ma noioso". Non sarebbe del tutto giusto, perché, anche se è vero che a volte l'azione sembra caotica e si intravedono poche soluzioni a parte il lancio in avanti, infiltrarsi nelle difese avversarie con passaggi e galoppate sulla fascia è davvero piacevole, per non parlare della conclusione in porta: se il por-

LA MOVIOLA DI LOG

Il gioco è dotato di un sofisticato sistema di replay che non è solo in grado di far rivedere l'azione a velocità normale e rallentata, ma dà addirittura la possibilità di sondare il campo durante un fermo-immagine (particolare utile per verificare la bontà di un'eventuale fuorigioco) e di rivedere l'azione seguendo lo spostamento e il comportamento di un determinato giocatore. Maniacale!

Tito dal limite, il portiere si tuffa e devia la palla sul palo. Tutto è controllato dal Md, ma se volete potete controllarlo voi con il vostro joypad. Divertente ma difficile.

A fianco, provate a spingere l'avversario in area. L'arbitro fischia e mette la palla sul dischetto. Ma la cosa non è automatica perché, come nella realtà, può anche non vedere il fallo.

In questo caso gli è andata bene. Solo cartellino giallo, ma alla prossima via negli spogliatoi.

Ma c[illegible] trov[illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

tiere para un bolide, lo fa con una certa difficoltà e spettacolarità; se invece il tiro supera il "numero uno", la palla si insacca e gonfia la rete (il mio sogno è diventato finalmente realtà!).
Un aspetto discutibile, dal punto di vista del realismo, è sicuramente quello della corsa dei giocatori; l'intento dei programmatori era di dare l'effetto dell'accelerazione, mentre il risultato è una fastidiosa e incontrollabile sensazione di scivolamento, non letale per la giocabilità, ma nemmeno impercettibile. Infine vorrei raccomandare il "4 way play" alle compagnie numerose, accompagnandolo con un solo commento: Log-Rical 4, Alkross-Sir Biss 0.

• *Log*

POWER GAME

La vera libidine di *Fifa Soccer*: La possibilità di giocare fino a quattro giocatori in qualsiasi formazione.

In alto, le statistiche possono essere consultate in qualsiasi momento. Inoltre i giocatori hanno vari parametri che determinano la forza di ogni squadra.
A fianco, le punizioni sono deludenti. La barriera si dispone automaticamente e il giocatore ha poche varietà di tiro.

IL RADAR NON C'È PIÙ

Per supplire all'assenza del radar sono state adottate due soluzioni distinte, per due situazioni di gioco diverse.

LA FRECCIA ORIENTATIVA

Durante il gioco, l'omino sotto il controllo del giocatore è evidenziato da una stellina che si riempe di colore quando si è in possesso della palla. Quando la sfera di gioco è nei piedi dell'avversario, dell'omino tenuto sotto controllo, se non è presente nello schermo, viene evidenziata la posizione da una freccia.

LA DOPPIA INQUADRATURA

È un sistema di inquadratura che viene azionata nelle rimesse in gioco e nei calci d'angolo: un riquadro in alto a sinistra mostra il giocatore che effettua la rimessa, mentre il resto dello schermo diventa una telecamera mobile, con al centro un mirino, con cui il giocatore decide dove lanciare la palla.

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

MD MEGADRIVE

GP power 90

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Animazioni ed effetti grafici mozzafiato	Cori, urli ed effetti sonori da panico!	Sofisticato, ma poco immediato sistema di controllo	Tanti giocatori umani, ma poco fuori dal campo
10	10	8	8

COMMENTO

L'unica cosa che danneggia il gioco è l'uscita di *Sensible Soccer*, che incorpora molti più elementi al di fuori del rettangolo di gioco. Infatti, nonostante i piccoli aspetti negativi già illustrati, il gioco è un vero e proprio capolavoro, ma non presenta tutte quelle sottigliezze che il prodotto Sony possiede. D'accordo che con il 4 way-play è possibile fare degli incontri storici, grazie anche alla possibilità di suddividere i giocatori umani come si vuole (per es. tutti contro la cpu o 3 contro uno), ma i tornei présenti possono far venire "il mal di poco". Comunque non ho nessuna riserva per chi ama il calcio come me, che potrebbe tranquillamente acquistare, salvadanaio permettendo, anche questo gioco e ottenerne indimenticabili soddisfazioni.

SCHEDA TECNICA

Titolo ________ **Fifa International Soccer**
Casa ________ **Electronic Arts**
Distribuzione ________ **Leader**
N°Giocatori _ **1-2 (o 1-4 con il 4 way-play)**
Continua? ________ **Password**
Livelli di difficoltà ________ **1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore e fare le scelte

Per fare le scivolate e i cross

Per fare i lanci, i tiri e i colpi speciali

Spinta ai danni dell'avversario

Per richiamare lo schermo delle scelte

Per fare i passaggi e scegliere l'omino

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

ALADDIN

PASS WORD

La Capcom, dopo aver stupito tutti i possessori di SN, MD e PCEngine, realizzando su tre console tanto diverse tre capolavori di giocabilità, grafica e realizzazione tecnica con le conversioni di SFII, ci propone la versione Snes di Aladdin.

"Certo, ma questo non è un picchiaduro!" - Potrebbero obiettare i più attenti. Infatti, da ormai tanto, forse troppo, tempo si parla di Capcom e *SFII* come se fossero la stessa cosa. Ma un po' di originalità non guasta, ed ecco che la Capcom si accaparra la licenza del gioco ispirato all'ultimo film a cartoni animati della Disney, che ci potremo gustare a Natale: Aladdin. Già arrivato per MD, non si è fatta aspettare poi molto la versione del 16bit della Nintendo. Il gioco racconta le avventure del ladruncolo di Agrabah di nome Aladino, appunto, che avrà la (s)fortuna di incontrare la bellissima

TUTTI I LIVELLI DEL SULTANO

AGRABAH

Dopo aver evitato guardie e arcieri reali, dovete sconfiggere un mercante che sta importunando una ragazza, Jasmine. Dopo averla salvata (o almeno si spera) la porterete a casa vostra ma verrete sorpresi sul più bello dalle guardie reali che vi sbatteranno in cella.

LA CAVERNA I

Jafar fetentone era e fetentone resta. Quindi lo scusiamo un pochino se vi ha raggirato: in cambio della vostra libertà, dovete fargli un favorino da niente: entrare nella caverna delle meraviglie e prendere solo la lampada. Qui "incontrate" anche un gentilissimo tappeto.

LA CAVERNA II

Abu, dentro la grotta, appena vede il gioiello più osceno di tutti, lo sgraffigna, facendovi crollare addosso tutta la caverna. Questo è sicuramente il livello più difficile, e comprende anche una sezione a bordo del tappeto volante molto avventurosa.

AGRABAH BY NIGHT

Salvata Abu, tocca a Jasmine. Esprimete il primo desiderio e diventate il principe AliBabà. Invitate la vostra bella a fare un giro sul vostro tappeto. Raccogliete più diamanti possibile e festeggierete con la figlia del Sultano!

PALAZZO DI JAFAR

Simpatico Jafar. Vi ruba la lampada (e di conseguenza il genio) e vi spedisce dall'altra parte del mondo (qui potrebbe esserci un altro livello che la Capcom ha evitato di fare). Riportati indietro da Abu (ha fatto la cosa giusta, questa volta!) e dal tappeto magico entrate nel palazzo di Jafar e lo affrontate direttamente!

SCONTRO FINALE

Credevate di averlo battuto, vero? Invece il simpaticone torna alla carica più cattivo di prima, trasformandosi in un mega-serpentone cobra. Boss davvero difficile da abbattere se non avete il mantello. Bel colpo di scena finale che non vi svelo!

http://www.oldgamesitalia.net/

Una vita extra: probabilmente l'oggetto bonus più succulento (naturalmente dopo la trippa coi peperoni). Oltre agli scrigni, il modo più veloce di guadagnarsi vite extra consite nella buffissima roulette del genio. Rien va plù...

Jasmine, figlia del Sultano, e di imbattersi nel malefico Jaffar. Il poverino (si dice che assomigli a Tom Cruise, non vi sembra?) sarà costantemente aiutato, se così si può dire, dalla scimmietta tuttofare Abu, fedele compagna di mille avventure.

Come avrete già capito, impersonerete proprio Aladino il cui scopo è quello di raccogliere più pietre preziose possibili, sconfiggere Jaffar, salvare (e magari sposare) l'affascinate Jasmine e recuperare la lampada dove è rinchiuso il Genio. Per far questo dovrete attraversare sei livelli (più un bonus stage abbastanza "originale") che si ispirano ai vari posti visitati dal buon Aladino nel lungometraggio. Il gioco segue la classica struttura dei platform a scorrimento orizzontale e vanta due grandissimi pregi e un difetto. Iniziamo con le buone notizie: prima di tutto la grafica ed il sonoro sono arci-mega-stupendi! Inoltre l'azione è veloce e lo scrolling superscorrevole. La brutta notizia è che lo finirete in pochi giorni; infatti l'estrema facilità del gioco, insieme al sistema di password segnalate ad ogni fine livello, e alla marea di bonus (tra cui lo scarabeo d'oro) molto facili da raccogliere rendono Aladdin molto, forse troppo, facile, tanto è vero che l'ha finito pure Zia Marisa. Ancora più assurdo ed impensabile è il numero di boss di fine livello: quattro, ripeto, quattro, di cui solo due sono realmente "difficili" da abbattere! Le basi per un grande gioco ci sono tutte, dalla stupenda grafica all'imbattibile sonoro, senza dimenticare la giocabilità e le idee originali (il mantello con cui Aladino può svolazzare, per esempio), ma il tutto è stato un po' sprecato.
Davvero un peccato!

Scivolare lungo uno stendibiancheria appeso a decine di metri d'altezza aggrappati ad un paio di mutandoni ascellari: anche questo é possibile in Aladdin... Pare che per girare questa scena i disegnatori della Disney si siano ispirati alle vicende intime di Bio Massa.

• MYSTERE

LA LAMPADA

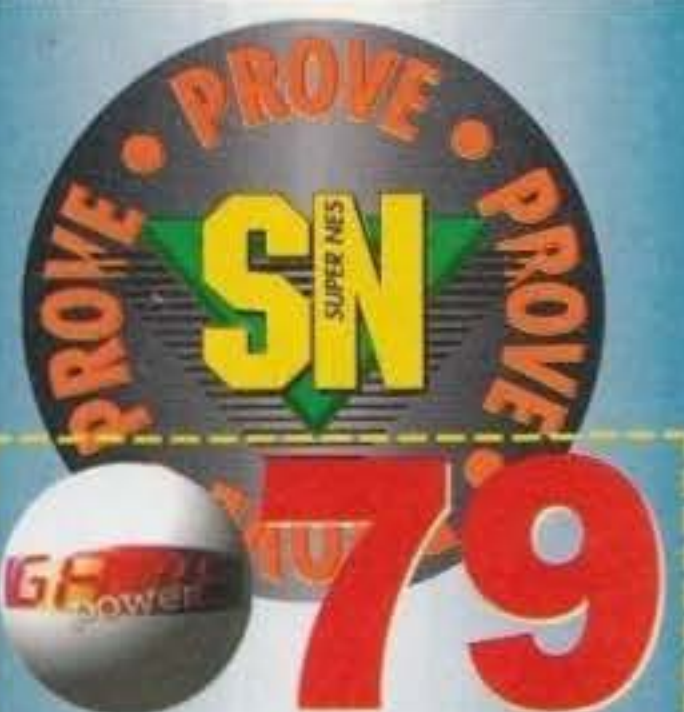
Siete riusciti ad uscire vivi dalla caverna ed ecco che che pulite un po' la lampada che avete trovato. SORPRESA! Appena sfiorata, la lampada rivela la sua vera natura: è la casa-prigione del Genio che diventa ben presto vostro amico. Non sapete come, ma accettate di visitare la sua dolce casetta. Il miglior livello in fatto di grafica.

PIRAMIDE

Abu non solo è tarata, ma è pure un poco stupida. State tornando dalla vostra Jasmine su un tappeto volante, e lei cosa fa: cade e si perde nei dedali della piramide che stavate sorvolando. A voi il compito di ritrovarla e di affrontare un mostro di fine livello moooolto diff...facile!

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GAME POWER **79**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Entusiasmante, astrale. Perfetta!	Ottimamente realizzato. Kontinuate così, por favor!	Divertente e veloce. Pregevole l'idea del mantello!	Un po' troppo facile. Anche i novizi non faticheranno molto a finirlo.
10	8	7	6

COMMENTO

Se la Capcom avesse fatto un platform scialbo, poco divertente, scarsamente realizzato e privo di idee non mi sarei affatto stupito. Le mie supposizioni si sarebbero avverate: quando mai si è visto Shigeru Miyamoto (il creatore di Mario) che si mette a fare un picchiapicchia? Mai! Ecco perché mi aspettavo una ciofeca nel modo più assoluto dalla Capcom. Invece, tutto, o quasi, perfetto! Il quasi è d'obbligo: le idee, l'azione ci sono ma forse è un po' troppo facile già al terzo (se non al secondo) tentativo. A parte lo stesso e imbattuto *SMW*, molti altri giochi dello stesso genere sono decisamente più interessanti, visto che non solo l'occhio vuole la sua parte, ma anche il portafoglio! Da vedere assolutamente da qualche amico, è davvero troppo bello, peccato che l'eccessiva facilità ne intacchi la longevità.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Aladdin
Casa	Capcom
Distribuzione	GIG
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove il protagonista

Per fluttuare con il mantello

Per pausare

Per saltare

Per lanciare le mele

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 51 - 343.504 10 linee

SEGA MEGA CD

FAX 051-344.906 o 345.100

.. 85.000 | L. 92.000 | L. 97.000 | L. 97.000 | L. 97.000 | L. 119.000 | L. 97.000 | L. 85.000

. 125.000 | L. 107.000 | L. 107.000 | L. 87.000 | L. 105.000 | L. 107.000 | L. 97.000 | L. 105.000

. 79.000 | L. 97.000 | L. 107.000 | L. 107.000 | L. 88.000 | L. 99.000

PISTOLA IN OMAGGIO

LIT. 137.000

OFFERTA NATALE 1993
SEGA MEGA CD + 6 GIOCHI
LIT. 589.000

L. 59.000 | L. 125.000 | L. 125.000 | L. 125.000 | L. 77.000 | L. 99.000 | L. 73.000

L. 59.000 | L. 137.000 | L. 97.000 | L. 69.000

VASTO ASSORTIMENO DI USATO GARANTITO PER TUTTE LE CONSOLE A PREZZI INCREDIBILI

PERMETE DI UTILZZARE QUALSIASI CD (americano, italiano, giapponese) SU QUALSIASI SEGA MEGA CD.

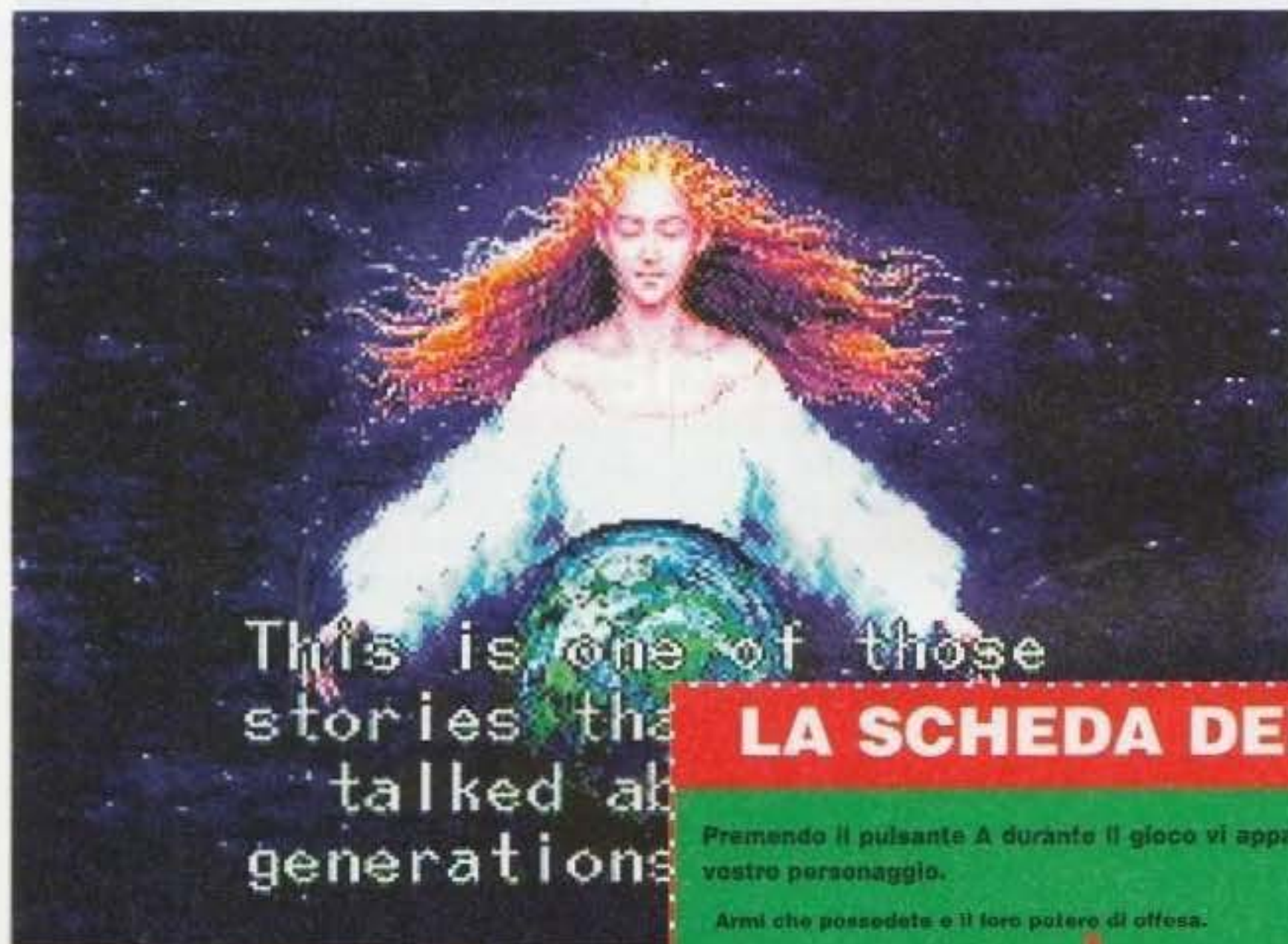
LIT. 79.000

The 7th Saga

Con rischi indicibili e traversie innumerevoli noi, fedeli servitori di Lamele, re di Ticondera, recupereremo le sette magiche rune per ricacciare il signore del male nel regno dell'oscurità dal quale non gli permetteremo mai più di uscire...

Il buon re ci affida un incarico importantissimo.

Le mappe mostrano una visione approssimativa della zona.

This is one of those stories that talked ab generations

Una vera, stupenda avventura nel regno di Ticondera vi attende, prodi guerrieri, e il sette sarà il magico numero che vi accompagnerà durante tutto il vostro viaggio: infatti il compito che re Lamele, il sovrano a cui siete devoti, assegnerà ai suoi sette migliori elementi scelti tra guerrieri e maghi, sarà proprio quello di recuperare le 7 rune sparse per tutto il regno. È risaputo, infatti che chiunque riuscirà a entrare in possesso di tutte e sette le rune, avrà il potere assoluto su Ticondera. Proprio per questo motivo i servitori del signore del male cercheranno di ostacolare il vostro cammino e di

LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Premendo il pulsante A durante il gioco vi appariranno le caratteristiche riguardanti lo status del vostro personaggio.

Armi che possedete e il loro potere di offesa.

Livello del personaggio.

Armatura e il suo potere difensivo.

Punti ferita rimasti e il loro numero complessivo.

Punti magia presenti e il loro numero totale.

Quantità di denaro da voi posseduta.

Punti esperienza necessari per passare al livello successivo.

Scudo ed elmo che avete in testa e il loro potere di difesa.

Punti esperienza acquisiti nel presente livello.

LV 31
HP 166/166
MP 131/131
G 281
EX 181531
3417

Circondati da nemici. Una situazione non troppo rara nell'universo di Ticondera.

http://www.oldgamesitalia.net/

I mostri sono sufficientemente vari da non stufarci dopo i primi cinqe o sei incontri.

INFURYA LA BATTAGLIA!!

Durante le sezioni di combattimento accanto al vostro personaggio appariranno una serie di opzioni:

DEFENSE

Comando di difesa all'attacco del mostro (da utilizzare prima dell'attacco nei livelli più bassi)

ATTACK

Comando per l'attacco dopo la scelta dell'arma desiderata.

MAGIC

Selezionandolo appariranno tutte gli incantesimi che potrete utilizzare basterà scegliere quella che desiderate e attaccare.

ITEM

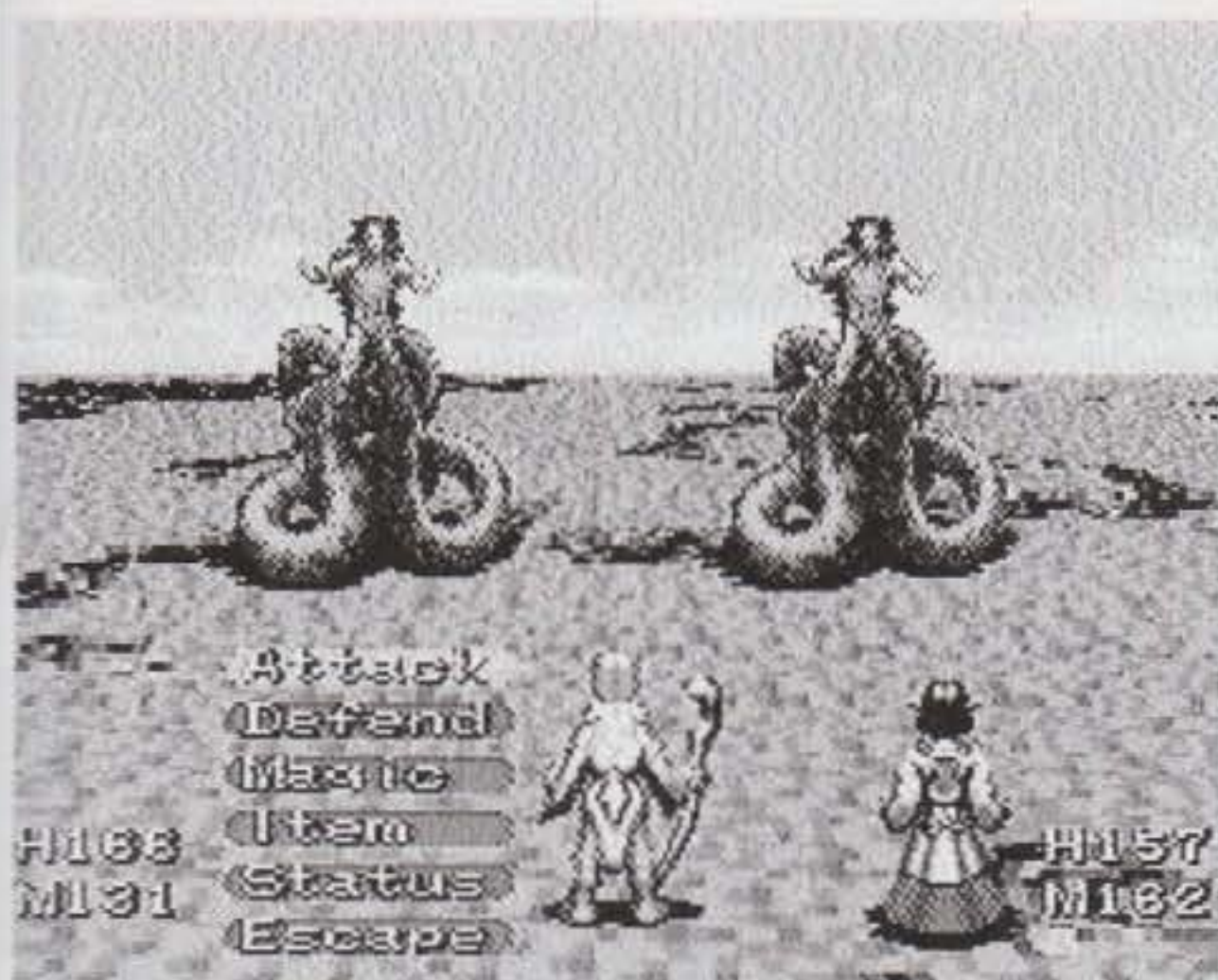
Vi permetterà di utilizzare qualche pozione per recuperare i punti ferita persi durante l'attacco nemico.

STATUS

Vi informerà sullo status del vostro personaggio (vedi box precedente)

ESCAPE

Opzione per svignarsela senza combattere ma non sempre la si può utilizzare.

impadronirsi di questi segni magici così preziosi! All'inizio sarete proprio voi a decidere chi, fra i sette personaggi, impersonare, scegliendo tra un umano, un demone, un nano, un'elfa (unico personaggio femminile), un alieno, un tetujin e un mago, tutti rigorosamente convocati dal re.
Durante il colloquio a palazzo verrete a conoscenza di alcuni particolari che potranno esservi utili nella vostra ricerca e inoltre verrete dotati, secondo i voleri del vostro sovrano, di una preziosa sfera di cristallo. Questa vi servirà come mappa personale, al centro della quale saranno evidenziate: la vostra posizione (punto azzurro), quella delle città, dei castelli e dei dungeon più vicini (cerchietto vuoto), la situazione per quanto riguarda i tesori che potrete raggiungere (punto giallo) e infine la posizione della runa nel caso che vi ci avviciniate. Questo tipo di mappa però ha un raggio molto limitato perciò sarà davvero difficile orientarsi tenendo conto solo di questa! Ma andiamo con calma e cominciamo dal principio: il vostro viaggio avrà inizio nella città di Lamele dove, per individuare la vostra meta e il luogo verso cui focalizzare le vostre attenzioni, potrete chiedere parecchie informazioni.
Nel frattempo però, tra una domanda e l'altra, non dimenticate di fare rifornimento di tutti quegli oggetti che in una sacca da avventuriero non dovrebbero mai mancare... Ed ecco che in lontananza scorgete la bottega delle armi, dove potrete vendere e acquistare qualsiasi tipo di spada o di scudo desideriate, a patto che il vostro personaggio abbia la forza adeguata per usufruirne!
La stessa cosa vale ovviamente per le armature. Per quanto riguarda gli oggetti come pozioni di guarigione, antidoti, gioielli, specchi, mappe e così via dovrete rivolgervi, chiaramente, all'apposito negozio in città; sempre che possediate il denaro sufficiente per i vostri acquisti!! Ricor-

Quando si è in due le opzioni di combattimento sono più vaste.

Ecco un bestione che non avremmo mai voluto incontrare.

http://www.oldgamesitalia.net/

date che ogni centro cittadino che visiterete possiede questi negozi, quindi rifornitevi secondo le vostre necessità. Nei centri abitati, inoltre, non mancano le locande per il riposo dei guerrieri e usufruendone salverete la partita automaticamente. Riguardo la dinamica del gioco: cosa posso dirvi senza rivelarvi elementi importanti della trama?
Innanzi tutto la vostra sarà un'avventura costellata di numerose piccole sottotrame incatenate spesso l'una all'altra, perciò il vostro comportamento con i vari personaggi con cui avrete a che fare e le azioni che compirete all'interno delle varie città avranno ripercussioni sull'andamento dell'intero viaggio; inoltre una volta fuori da uno dei centri abitati sarete soli nella più totale desolazione ad affrontare i nemici che, vi assicuro, non vi daranno tregua!
Nelle sezioni esterne infatti potrete imbattervi nei mostri più strani e crudeli e i casi saranno due: o sconfiggerli, acquisendo così punti esperienza, validi per il passaggio di livello, e preziose monete d'oro che vi saranno utili in città, oppure evitarli tentando la fuga.
Durante il vostro viaggio potrà capitarvi di imbattervi in uno degli altri sei combattenti a cui il re ha affidato il vostro stresso compito. Questo guerriero potrà chiedervi di unirsi a voi dandovi così la possibilità di usufruire delle caratteristiche di due personaggi!
Ticondera vi sta aspettando e ricordatevi che non si tratta di una visita guidata...

• Red Fury

Si ringrazia Newel-Mi

Nella desolazione delle piane di Ticondera troviamo un punto che desta la nostra attenzione.

I PERSONAGGI

Nel gioco potrete scegliere quale dei sette eroi impersonare. La vostra scelta non è puramente estetica ma avrà qualche effetto sul dipanarsi della trama. Niente di sconvolgente ma qualche differenza ci sarà. Un'idea che spero venga ripresa in altri giochi di ruolo: non è niente male!

KAMIL
Il mitico "umano guerriero". Ben bilanciato in attacco, difesa e abilità magiche. L'ideale per i giocatori alle prime armi, visto il suo carattere mite.

LEJES
Un fetentissimo demone che intende sfruttare le rune per fregare persino re Lemele. Molto bellicoso è un portento nelle fasi di attacco.

ESEUNA
L'unico personaggio femminile. La bella elfa è una potentissima maga e può essere un'ottima alleata per chiunque.

LUX
I valori di difesa di questo robottone sono i più alti in assoluto. Con le rune vuole scoprire il mistero della sua creazione.

OLVAN
Questo nano vuole ringiovanire grazie al potere delle rune. Nonostante l'età se la cava ancora piuttosto bene.

WILME
L'alieno in questione è il più veloce della banda. Visto che non è proprio bellino vorrebbe dimostrare la sua superiorità con il potere delle rune...

VALEU
Un monaco che vorrebbe eliminare tutto il male con l'aiuto delle rune. Abile con gli incantesimi di cura.

PROVE • PROVE • PROVE • SN SUPER NES

GAME POWER 88

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Belli gli sfondi e la realizzazione degli interni.	Un'ottima colonna sonora che vi farà apprezzare maggiormente ogni situazione.	Una trama coinvolgente con il neo dei troppi combattimenti.	E chi non vorrebbe ricacciare nelle tenebre il signore del male?
8	8	7	8

COMMENTO

The 7th Saga è, a mio parere, un'avventure avvincente; dotata di una dinamica di gioco varia e vivace e una vastissima possibilità di azione. La grafica più che discreta, con il frequente utilizzo del Mode 7, è affiancata da un sonoro ottimo molto orecchiabile e decisamente d'atmosfera! Anche in *The 7th saga*, come per tutti i giochi di questo genere, l'unico modo di assurgere a un livello superiore è quello di guadagnarsi i punti esperienza SOLO uccidendo i nemici nelle sezioni di combattimento. Inoltre devo sottolineare che il numero di combattimenti nelle zone esterne e nei dungeons è davvero esasperante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The 7th saga**
Casa	**Enix**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

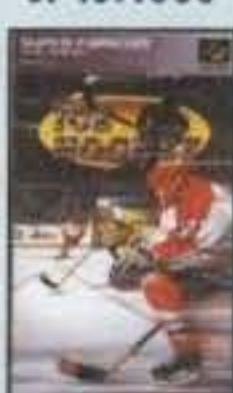
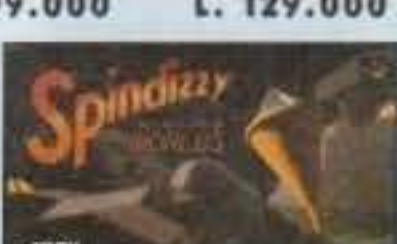
GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere i personaggi e selezionare i comandi

Per cancellare il comando

Per selezionare il comando

AGIRE & PENSARE

A ○○○○●P

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO AMERICANE E GIAPPONESI

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 107.000 | LIT. 125.000 | LIT. 119.000 | LIT. 119.000 | LIT. 119.000 | LIT. 145.000

LIT. 69.000 | LIT. 77.000 | LIT. 77.000 | LIT. 147.000 | LIT. 77.000 | LIT. 123.000

L. 99.000 | L. 139.000 | L. 79.000 | L. 125.000 | L. 79.000 | L. 125.000 | L. 177.000 | L. 138.000 | L. 108.000 | L. 134.000

L. 75.000 | L. 129.000 | L. 137.000 | L. 107.000 | L. 99.000 | L. 78.000 | L. 127.000 | L. 109.000 | L. 138.000 | L. 77.000

L. 134.000 | L. 114.000 | L. 84.000 | L. 99.000 | L. 129.000 | L. 77.000 | L. 58.000 | L. 178.000 | L. 69.000 | L. 88.000

LIT. 99.000 | LIT. 129.000 | LIT 99.000

L. 75.000 | L. 119.000 | L. 155.000

SUPER ADAPTOR — L. 10.000

Questo adattatore permette di utilizzare le cassette americane sul Superfamicom giapponese e viceversa.

L. 135.000 | L. 88.000 | L. 159.000 | L. 93.000 | L. 138.000

L. 25.000 — Permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi sul Supernintendo italiano e viceversa

CONTINUA CON SUCCESSO L'OPERAZIONE USATO GARANTITO. TITOLI DA LIT. 29.000

NO CODE — L. 33.000 — Permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi codificate e protette ad Supernintendo italiano e viceversa

CERCA NELLE ALTRE PAGINE LE OFFERTE INCREDIBILI CHE SOLO COMPUTER ONE PUO' OFFRIRTI!!!!

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

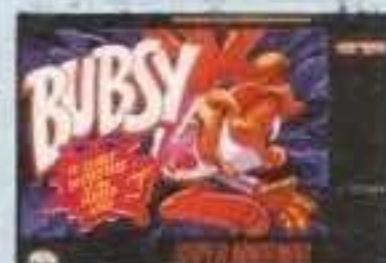
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO AMERICANE ED EUROPEE

FAX 051-344.906 o 345.10

LIT. 107.000 — LIT. 117.000 — LIT. 117.000 — LIT. 119.000 — LIT. 119.000 — LIT. 117.00

LIT. 89.000 — LIT. 119.000 — LIT. 77.000 — LIT. 88.000 — LIT. 119.000 — LIT. 109.00

LIT. 127.000 — LIT. 97.000 — LIT. 97.000 — LIT. 72.000 — LIT. 95.000 — LIT. 97.00

LIT. 119.000 — LIT. 89.000 — LIT. 129.000 — LIT. 119.000 — LIT. 115.000 — LIT. 97.00

LIT. 77.000 — LIT. 99.000 — LIT. 143.000 — LIT. 109.000 — LIT. 105.000 — LIT. 85.00

LIT. 127.000 — LIT. 129.000 — LIT. 67.000 — LIT. 89.000 — LIT. 77.000 — LIT. 115.00

LIT. 109.000 — LIT. 83.000 — LIT. 59.000 — LIT. 98.000 — LIT. 115.000 — LIT. 115.00

LIT. 97.000 — LIT. 117.000 — LIT. 129.000 — LIT. 129.000 — LIT. 117.000 — LIT. 119.00

LIT. 129.000 — LIT. 119.000 — LIT. 125.000 — LIT. 119.000 — LIT. 125.000 — LIT. 138.00

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES IN ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

DINOSA FOR

Avete visto il film. Avete ascoltato la colonna sonora. Avete giocato il videogame. Avete letto introduzioni come questa milioni di volte.

Ma perché nessuno pensa mai di spedire indietro nel tempo un T1000 per sterminare l'embrione di quella che sarà Rosa Russo Jervolino? Questa sì che è un'idea in grado di salvare il prossimo flim (neologismo: flop + film) di Arnoldino dal baratro incombente. Ma ora, parliamo un po' del gioco (© Console Maria 1993): *Dinosaurs for Hire* è un platform game che non sfigurerebbe su Mega CD. Questo non perché la qualità del gioco sia eccelsa, ma proprio perché non è niente di eccezionale, come la maggior parte dei titoli per quella console. In pratica, *Dinosaurs for Hire* è un clone di *Shinobi* aromizzato alla *Robocop*, uno qualunque dei tre.

L'unica cosa degna di nota a questo punto è la poca disponibilità all'infinocchiamento dei giocatori italiani.

Mentre in America le scorte di questo gioco saranno depredate da orde di ragazzini infervorati, i ben più tribolati e accorti magnaspaghetti joypaddari non correranno a comprare sittanto indegna operazione commerciale, solo perché sulla confezione c'è stampato un pingue Tirannosauro col sorriso Fetident.

Non si può fare, non si può fare, neanche se il gioco è, contrariamente a tutte le intenzioni, uno sforzo abbastanza onesto. Perdonate i programmatori, non l'hanno fatto apposta.

La Sega ha provato a sfruttare la licenza del fumetto *Dinosaurs for Hire* (non chiedeteci quando è uscito...), sicuri di vendere vagoni di copie di una probabile ciofeca, ma i programmatori hanno una dignità e hanno tirato fuori qualcosa di più che passabile.

Nei panni (sono vestiti, giuro) di uno qualsiasi dei tre dinosauri disponibili, dovete spaccare le varie e assortite colonne vertebrali della variegata feccia metropolitana: organizzazioni criminali, bacarozzi giganti, mostri di plastica e brutture immonde dalla rassomiglianza neanche vaga con Raf, Emilio Fede e Alessandro Canino. Un compito ingrato per chiunque, ma non per i nostri prodi rettiloidi, che dispongono di potentissimi tritacarne calibro 96, capaci di sparare in alme-

Per la serie "siamo tra due fuochi" ecco un manigoldo pronto da spiaccicare... Speriamo.

WHERE THE HELL IS CARMEN SANDIEGO?

Ma, alla fine, checcefrega. Quando c'è la salute c'è tutto. I nostri dinosauri stanno bene in carne e adorano i cheeseburger (ecco perché si sono estinti...ed ecco che cosa mettono negli hamburger...), amano canzoni come "California Girls" di David Lee Roth (Archie, il T-Rex la adora), mentre la favorita di Reese (lo Stegosauro) è la bellissima "Eve of destruction" di Barry McGuire (come "chi è?"...ah, il sessantotto...). Archie è il più serio e 'zzato del gruppo, Lorenzo (il triceratopo) ama le camicie di seta e ha sempre fame mentre Reese è semplicemente un dinosauro psicopatico che tappezza i muri di granate per uccidere le zanzare. Nella recensione non c'è scritto, e questo vada come premio a quei lettori diligenti che si fermano ai box (sorry): esiste un'opzione per due giocatori in simultanea, che, manco a dirlo, è la cosa più bella del gioco. La cosa più brutta, invece, è che ogni volta che crepate dovete ricominciare dall'inizio del livello. Riuscirete a convivere con le dirompenti personalità dei Sauri e i difetti del gioco? Once again, maccheccefrega...

Eccoci ancora nei panni del bel lucertolone verde gigante, alle prese con un

http://www.oldgamesitalia.net/

…AURS …HIRE

no sei direzioni, oltre alle loro code, zampe, aliti di zefiro putrefatto. Saltando di piattaforma in piattaforma, i nostri tre marmittoni arriveranno, eventualmente, ai mostri di fine livello (che si chiamano così sempre e comunque, anche se rispetto a loro sono effettivamente più piacenti) e allora giù botte, raffiche, peti letali e tutte le armi più scorrette che un cervello di dinosauro possa arrivare a concepire in un attimo di genio.

A proposito, la sequenza introduttiva è piuttosto demenziale, ma non ve la racconto perché è probabilmente la cosa più originale del gioco.

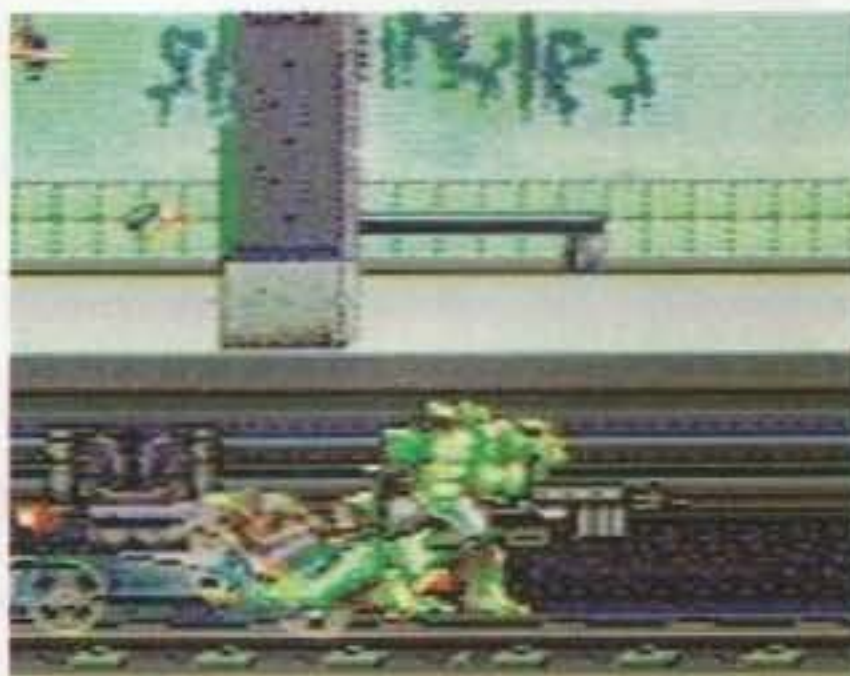
Più in là nei livelli c'è pure una sezione col dinosauro a bordo di un Jet Sky, ma la storia rimane sempre la stessa, si potrebbero citare fonti d'ispirazione a migliaia.

Se si fa un gioco del genere bisogna almeno farlo bene, vedi *Contra Spirits* su SNES. *Dinosaurs* non è disprezzabile ma problemini ce ne sono: principalmente, il gioco è difficile, anche se tutto sommato la durezza complessiva invoglia a proseguire. Le collisioni sono un po' fastidiose perché se vi beccano una volta lo sprite accusa il colpo ed è possibile che un altro proiettile vagante raggiunga il bersaglio.

Carina la possibilità di pestare i cristiani (nel senso letterale, con le zampe) ma peccato per la rada possibilità di farlo, dato che siete costantemente attaccati.

Peccato anche per un gameplay da scongelare quando le idee latitano: milioni (di dollari) per la Sega, milioni (di anni dall'éstinzione) per i dinosauri, milioni (di volte) ormai, che abbiamo visto giochi identici a questo. Ciao.

• Apecar

Si ringrazia Megaboy Club - Roma

Sui binari di una metropolitana il nostro mostro non si sente esattamente a suo agio, ma ce la può fare!

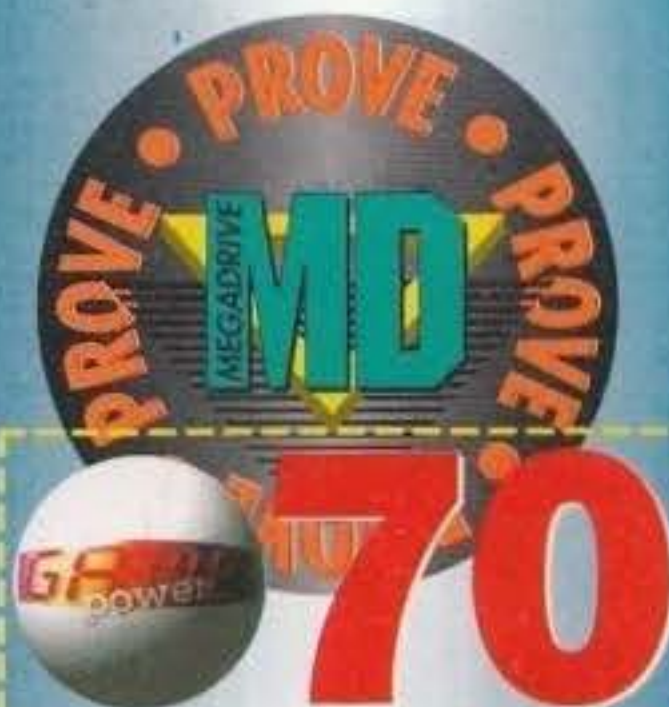
...ma attenzione, perché i loschi figuri che di volta in volta ci si parano di fronte non sono degli sprovveduti!

Scusi signora aragosta sa indicarmi la strada per via Torino? Beh, che fa la gnorri?

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

MD MEGADRIVE

GP power

70

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Bella per il Mesozoico, standard al giorno d'oggi	Diciamo naif. Molto ripetitivo	Classica. Ben impostata ma banalissima. Piacevole la sezione "jetsky"	Molto duro all'inizio, poi si lascia giocare.
6	5	7	7

COMMENTO

Settanta per cento, settanta per cento. È un buon voto, settanta per cento. I due che beccavo io in chimica erano brutti, e anche se facevo i test più o meno come questi della Sega hanno messo insieme *Dinosaurs for Hire*, ovvero copiando un po' di qua e un po' di là, nessuno mi ha mai messo un settanta per cento in pagella. *Dinosaurs for Hire* ha le chiappette baciate da quella fortuna particolare che consente al raro gioco, tra i tanti messi insieme con molteplici smozzicature, di rivelarsi tutto sommato gradevole. Probabilmente dietro *Dinosaurs for Hire* non c'è lo sforzo necessario a garantirsi un settanta per cento, ma i programmatori hanno avuto la mano ferma e non hanno sbafato sulla giocabilità. Grafica nella media (ma non mediocre), sonoro passabile e azione di gioco banalozza con difficoltà apparentemente esagerata ma in definitiva abbordabile.

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Dinosaurs for Hire**
Casa ______ **Sega**
Distribuzione ______ **Giochi Preziosi**
N°Giocatori ______ **1-2**
Continua? ______ **Sino a 9 volte**
Livelli di difficoltà ______ **3**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove gli sgorbi

Il tasto direzionale in aggiunta al tasto B spara in otto direzioni

Colpo ravvicinato

Spara

Salto

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rocky RODENT

Si sa la fame è fame e quando ad essere affamato è un tipo come Rocky Rodent non c'è davvero da starsene tranquilli. Un'altra bestiaccia si dà ai videogiochi dopo linci, porcospini, delfini, elefanti e chissà quanti altri.

È la stessa storia tutte le volte: hanno rapito la figlia del capo... peccato che questa volta non si possa rifiutare, non per una questione puramente morale, bensì per quel certo languorino che prende dritto alla bocca dello stomaco, nelle ore cruciali della giornata! Rocky è stato chiamato da Face Balboa, il proprietario del ristorante, per cercare di ritrovare la sua perduta figlioletta, caduta nelle mani di certi cattivoni che non sopportano la concorrenza... e se Rocky vorrà riempirsi lo stomaco ancora una volta dovrà proprio andarla a cercare, dato che è proprio lei la cuoca del locale!!!
La vostra sarà un'avventura all'insegna del dinamismo e soprattutto all'insegna delle "pettinature" più stravaganti. Per sconfiggere i nemici, infatti, avrete a disposizione una serie di armi assai poco convenzionali che staranno tutte sulla sommità della vostra capoccina (vedi box). Iniziando dal downtown della città, dovrete attraversare i posti più improbabili, a cominciare da stabili pieni zeppi di fantasmi, per salire fino in cima alla torre della metropoli, sino a giungere in un'esaltante e golosissima fabbrica di chili

L'espressione famelica del roditore protagonista del

TAGLIO E PIEGA GRAZIE!

È proprio vero che la testa è la nostra parte più importante ma in questo caso saranno soprattutto i capelli ad aiutare Rocky nella sua impresa:

LA CRESTA ROSSA DA PUNK

Utilizzabile solo con l'aiuto di una speciale lacca che troverete dentro il cestino per rifiuti vi permetterà di far fuori i nemici con una semplice craniata o di infilzarli per poi farli rotolare addosso ad altri brutti ceffi...perbacco! Per finire, inoltre, avrete la possibilità di raggiungere altezze altrimenti improponibili semplicemente "piantandovi" con la crestona su uno dei blocchi gialli e di raggiungere con un potente slancio la parte superiore del piano.

LA TRECCIA

Oltre a seccarvi i nemici a distanza ragguardevole sarà utile per i pericolosi dondolamenti sulla torre!

I CAPELLI A SCURE

Che dire di questa pettinatura? Potrete lanciarla contro ogni malcapitato e ne potrete usufruire per salirci sopra una volta impiantata nel muro!

LA MOLLA

Altra arma efficace per la sterminazione di individui poco desiderati, inoltre sarà utile per "molleggiarvi" fino ad altezze indicibili!

L'UOVO

Come ho già accennato se lo porrete sulla vostra testa ne uscirà un piccolo amico volatile!!

Che fanno questi cattivoni? Ci tirano anche le bottiglie Molotov, adesso!

Sfruttando il trampolino potremo raggiungere altezze insperate. Chissà che non ci sia un bell'hot dog lassù.

GNAMM...MA GUARDA UN PO' CHE LECCORNIE!!

Ecco gli oggetti che troverete durante il vostro viaggio nella vasta metropoli, fate attenzione però: quasi ogni lasciata è persa!!

IL PACCO REGALO

C'è un solo modo per aprirlo e una volta scartato non ricomparirà più!

IL MEGAFONO

Usatelo e i nemici assordati salteranno letteralmente fuori dallo schermo!

LA BANANA

Fa scivolare i nemici, ma Rocky? Niente paura può pure caaaaamminarci sopraaaaa!!

IL CUORE

Cosa potrà mai essere se non una vita supplementare?

IL CESTINO DEI RIFIUTI D'ORO

Può contenere una grande varietà di oggetti, compreso un preziosissimo spray per capelli. Ricordate che, anche se usufruirete degli oggetti al suo interno, ogni volta che tornerete in quello schermo il contenitore sarà di nuovo là...pieno!!!

(tenete l'acqua a portata di gola!!), per finire facendo un giro proprio sull'altissima e assai pericolosa torre dell'orologio...il tutto con un contorno di bonus vari e sfiziosissimi sempre sul tema culinario, ovviamente più riuscirete ad accaparrarvene, più Rocky sarà entusiasta di riempire il suo stomaco-lavandino che tanto assomiglia a quello di Dupont: dovete sapere, infatti, che il laido si è divorato una torta intera tutto da solo... non ho parole (e chi sei, Rical?) Ma il tempo corre e Melody vi aspetta (per tornare nelle sue cucine ovviamente!!!). Un particolare da non scordare è che durante il vostro viaggio potrete incontrare un simpatico amichetto che sarà ben felice di potervi aiutare: è Pecky il pettirosso. Ha l'aspetto di un tipo dolce e socievole, in realtà lo è soltanto con chi gli va a becco...ecco perché, quando vedrà qualcuno dei brutti ceffi di Don Garcia avvicinarvisi troppo, non si farà troppi problemi a menarli di santa ragione con il suo piccolo ma funzionale becco giallo.
Per farvelo amico però dovrete portarvi sulla testa il suo uovo per un po' ma vi assicuro che "l'uovo vale la candela!!!".

• Red Fury

Si ringrazia Newel-Mi

Gli scagnozzi del perfido nemico non si distinguono per le loro espressioni intelligenti.

Un bel viaggetto in macchina è quello che ci vuole per dimenticare quel certo languorino.

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GP Power

87

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Realizzata ottimamente con livelli di parallasse a scorrimento orizzontale.	Carino ma niente di troppo esaltante.	Una dinamica nuova e veramente coinvolgente.	Non sarà facile far ingrassare il bieco roditore.
8	7	8	8

COMMENTO

Di giochi a piattaforme ne ho visti davvero tanti e so che è molto difficile inventare qualcosa di nuovo e di davvero innovativo, ecco perché sento di dover rendere merito a questa realizzazione che ha cercato di introdurre un pizzico di novità nella dinamica di gioco, facendo di Rocky Rodent un personaggio che se la cava con "la forza dei capelli", inoltre la splendida grafica esalta il susseguirsi degli avvenimenti e incrementa la voglia di vedere i livelli successivi. Perciò, anche se la trama è ormai trita e ritrita, considero *Rocky rodent* un'ottimo gioco che farà felici gli appassionati del genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rocky Rodent
Casa	Irem
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio

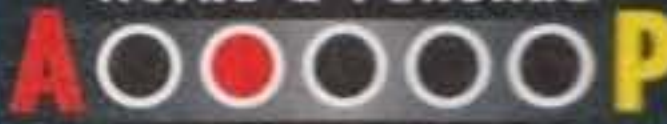
Per saltare

SUPER NINTENDO

Per attaccare e prendere la rincorsa

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

THE CREATION OF A NATION

UTOPIA

Cosa vuol dire Utopia? Secondo il dizionario è un "Ideale etico-politico destinato a non realizzarsi dal punto di visto istituzionale, ma avente ugualmente funzione ispiratrice nei riguardi dell'azione politica". Ma su SNES è anche divertente!

Mi sembra molto chiaro, no? Quindi posso finirla qui e andarmene a casa? Hmm... Non mi sembrate molto convinti, quindi spiego con più accuratezza il concetto. La Jaleco ha appena sfornato la conversione di uno dei miglior giochi di strategia/simulazione degli ultimi tempi, già uscito per Amiga e PC. Il concetto ricorda vagamente altri giochi (vedi box) già visti sul SNES; l'ambientazione è nel futuro abbastanza prossimo (il gioco parte in data 01/01/2090) di 2001: Odissea nello Spazio o Star Trek, in cui l'uomo ha raggiunto un livello di conoscenza tale da permettergli il lusso di colonizzare (leggi: invadere) nuovi mondi, arrivando là dove nessun uomo era mai giunto prima.

La tecnologia ha fatto miracoli, ed ecco che l'uomo arriva sullo sventurato pianetino con cento coloni (ricordate Aliens-Scontro Finale, no Alpitour? Ahi! Ahi!) che hanno il compito di ubbidirvi.

Voi, infatti, siete il direttore della colonia che, armato di grande astuzia, un gabinetto di prim'ordine (nel senso dell'organo di governo) e di 50mila crediti, dovrete raggiungere il 100% di QOL (Quality Of Life=qualità del benessere dei coloni).

Come...? Si chiederanno argutamente i più attenti miei lettori. Il tutto è molto difficile: dovrete costruire le giuste infrastrutture al momento giusto e nel posto giusto. Tuttavia il vostro compito gestionale è alleggerito dal pool di teste d'uovo a vostra completa disposizione, che vi terrà sempre aggiornati sulle necessità della comunità, soddisffabili ingrandendo la colonia con nuovi edifici, scelti tra una vasta gamma di costruzioni e impianti - dalle culture idroponiche agli impianti di estrazione, dai condomini alle strutture sportive.

A disturbarvi, oltre a black-out improvvisi, eclissi di sole (tutta la colonia funziona grazie a pannelli solari) e attentati terroristici, ci saranno simpaticissimi alieni (anzi, indigeni! Gli alieni siamo noi, come sostiene, giustamente, Frederic Brown nel racconto "La sentinella") che tenteranno, o almeno si spera, di rispedirvi a calcioni a casa.

La visione di gioco è un 3D isometrico in

COMMAND CENTER
SCAFFOLD
WRECKAGE
FLUXPODS
BUILDINGS
LIVING QUARTE
POWER SOURCES

QOL 44% CR 482250 08/FEB/209

L'impostazione è chiaramente derivata da quella dei giochi

BOCS

MANINA PUNTATORE

La manina-puntatore, quando ha la funzione di movimento all'interno della città, può assumere tre diverse funzioni selezionabili con il tasto X.

CAMION

Per costruire gli edifici e gli impianti della colonia.

PUNTO DI DOMANDA

Per conoscere lo status degli edifici e per posizionare i Marker (i numeri dall'uno al nove) ove inviare i vostri Tank e le vostre navi.

RUSPA

Per abbattere gli edifici o per ripulire il settore dalle macerie.

http://www.oldgamesitalia.net/

I paesaggi sono spesso spogli ma dobbiamo fare del nostro meglio per creare qualcosa di accettabile.

La visuale sospesa nel vuoto è alquanto "mistica", roba che Apecar ci andrebbe a nozze coi Nirvana a tutto volume.

Un esempio delle numerose costruzioni che potremo "regalare" alla nostra popolazione.

O POPULOUS, O SIMCITY, O...

Utopia ricorda giusto un tantino altri due giochi, dei quali assume diversi aspetti, mantenendo, incredibilmente, una discreta originalità.

POPULOS

Prende soprattutto la visione e l'impostazione grafica del gioco. Le icone per la scelta delle funzioni sono poste anche qui sui lati e la porzione di terreno inquadrata è più o meno della stessa ampiezza.

SIM CITY

Ha ispirato la dinamica gestionale della colonia, come, per esempio, il giusto rapporto tra impianti energetici e pannelli solari, insieme a tanti altri particolari che rendono il gioco di uno "spessore" che si incontra difficilmente, specie su console.

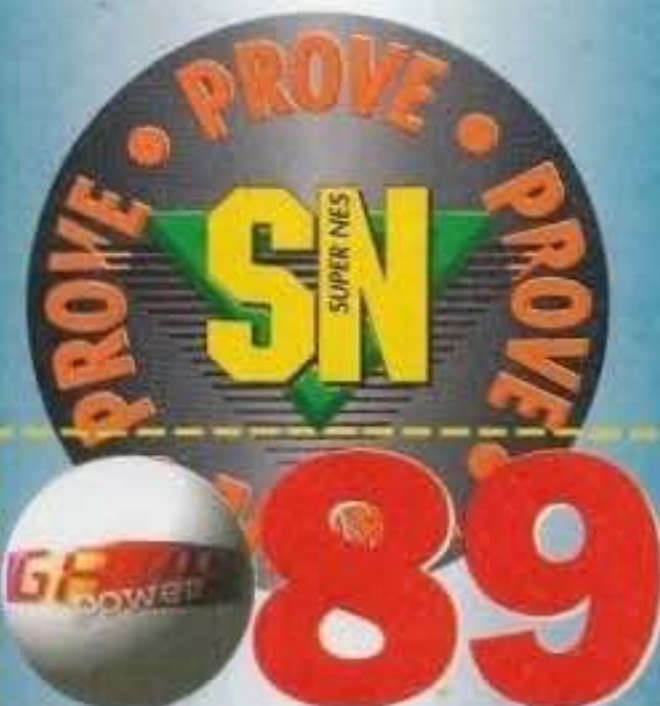
stile *Populous* (vedi GP1 o GP 20), molto fluido e colorato; l'interfaccia utente (che paroloni, il sistema di controllo NdR) potrebbe sembrare un po' scomoda ma dopo poche partite scoprirete che invece è molto completa e intuitiva.

La vera forza di questo gioco risiede, però, nella sua capacità di essere allo stesso tempo pieno di opzioni ma semplicissimo da usare e, in special modo, troppo divertente; una sola parola lo definisce efficacemente: cenobitico!

• *Mystere*

Dopo qualche tempo anche il pianeta più squallido può ospitare ridenti vallate con tanti bei grattacieli.

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE
SN SUPER NES

GP POWER 89

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Molto colorata e sempre molto fluida.	Fantastiche la musiche che accompagnano nel giusto modo l'azione.	Grande se vi piace il genere, sconsigliato ai maniaci dei spara-spara.	Superba: difficoltà crescenti e proporzionati. Molte opzioni ben studiate.
7	7	7	9

COMMENTO

Troppo forte! L'impressione iniziale (del tutto errata) è stata di un gioco troppo complicato e un po' noioso. La suddetta "impressione" è stata fugata dopo sei ore di gioco ininterrotto! *Utopia* unisce la strategia di un amministratore onesto e l'azione della fase di combattimento, estramamente veloce e realistica. Questa cartuccia è stramitica anche grazie a molti eventi casuali (spionaggio, progressi tecnologici, crisi finanziarie e altre sorprese) che danno, nelle fasi successive, un fascino del tutto particolare al gioco. Due i limiti di questa cartuccia, il primo è l'eccessiva staticità dei momenti iniziali, il secondo è costituito dalla lingua utilizzata. Eh sì, purtroppo il gioco richiede una discreta conoscenza dell'inglese. Ultimo difetto, a voler essere pignoli, è la possibilità di salvare una sola posizione.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Utopia - The Creation Of A Nation**
Casa **Jaleco**
Distribuzione **Import**
N°Giocatori **1**
Continua? **Salvataggio**
Livelli di difficoltà **10**

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO

Muove il puntatore — **Esce da un menu** — **Entra in un menu** — **Sceglie la funzione del puntatore**

Posiziona i Marker — **Passa dalle icone alla città** — **Per entrare in un menu**

AGIRE & PENSARE

A ○○○○○● P

http://www.oldgamesitalia.net/

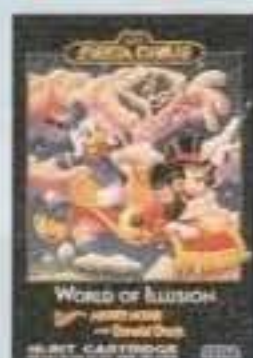
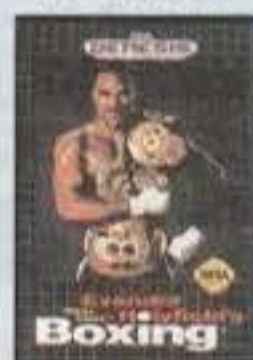
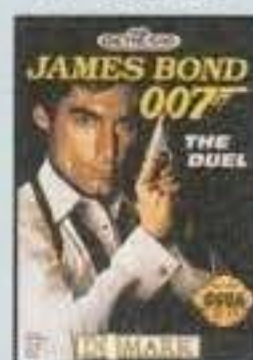
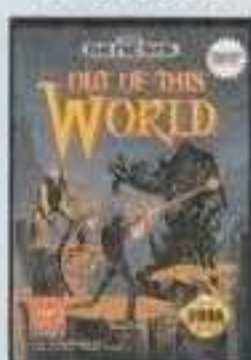
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SEGA MEGADRIVE

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 59.000 | L. 59.000 | L. 49.000 | L. 68.000 | L. 58.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 57.000

L. 75.000 | L. 79.000 | L. 75.000 | L. 49.000 | L. 65.000 | L. 49.000 | L. 89.000 | L. 29.000

VERSIONE PAL

INCLUDE 2 CONTROL PADS E SONIC THE HEDGEHOG

MANULE IN ITALIANO

SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + SONIC 2 L. 289.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + 3 GIOCHI L. 269.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + ALLADIN L. 298.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS L. 239.000

SEGA MEGADRIVE 2 SCART + SONIC 2 + 1 JOYPAD + CAVO SCART LIT. 265.000
modulatore PAL LIT. 29.000

SEGA MEGADRIVE SCART + STREET OF RAGE 2 + 1 JOYPAD + CVO SCART LIT. 265.000

LE INCREDIBILI OFFERTE DI COMPUTER ONE

GAME power

help

GLOBAL GLADIATORS • THE LOST VIKING

GLOBAL GLADIATORS MD

THE LOST VIKING SNES

1

http://www.oldgamesitalia.net/

Il primo livello è molto facile, se seguite queste semplici indicazioni: 1) non cadete nel fiume di slime. 2) sparate a tutto quello che si muove con il vostro fucile spara-slime. 3) raccogliete più archi e bonus possibile. Se raccoglierete tutti e 100 gli archi in un livello, riceverete una marea di punti bonus, anche se ve ne bastano 30 per proseguire e 70 per andare nello schermo bonus.

Mondo di Slime 1

Saltate sul trampolino nascosto nella siepe viola e premete il joypad in su per andare ancora più in alto, in modo da raggiungere queste piattaforme nascoste. Ogni piattaforma rimarrà invisibile, brillando solo ogni tanto in modo da farvene intuire i contorni. Le abbiamo segnate in bianco in modo che non possiate mancarle.

Nel gioco molti archi sono appesi in modo precario nelle vicinanze di baratri e precipizi. Mentre saltate, cercate di prendere la giusta angolazione in modo da raccoglierli tutti al primo passaggio. Nel caso contrario dovrete saltare ripetutamente a destra e a sinistra.

Il trampolino vi farà saltare più in alto premendo in su. Questo metodo vi permetterà di raggiungere piattaforme e bonus segreti. Se premete di lato mentre saltate arriverete più in basso, quindi aspettate sempre di raggiungere il punto massimo prima di muovervi.

Usate queste trampolino segreto per raccogliere gli otto archi disposti a cerchio.

GABOLA

per scegliere il livello!!!
Mettete in pausa il gioco e premete B, C, B, A, B, B, C, B, A e B

Questo livello è pieno di strapiombi. Troverete una marea di piattaforme segrete. Il miglior modo per trovarle è cercare nei punti in cui gli archi sono sospesi in aria. Eseguite un bel salto e atterrate esattamente in quel punto: ricordatevi che, se cadete, non avrete più alcun riferimento visuale per sapere dove si trovava la piattaforma segreta. Non avrete un'altra "chance"!!!

Mondo di Slime 2

I vostri dubbi sono più che giustificati: queste piattaforme crollano un secondo dopo averci messo il piede sopra. Potreste anche cadere nel fiume di slime, quindi occhio!!!

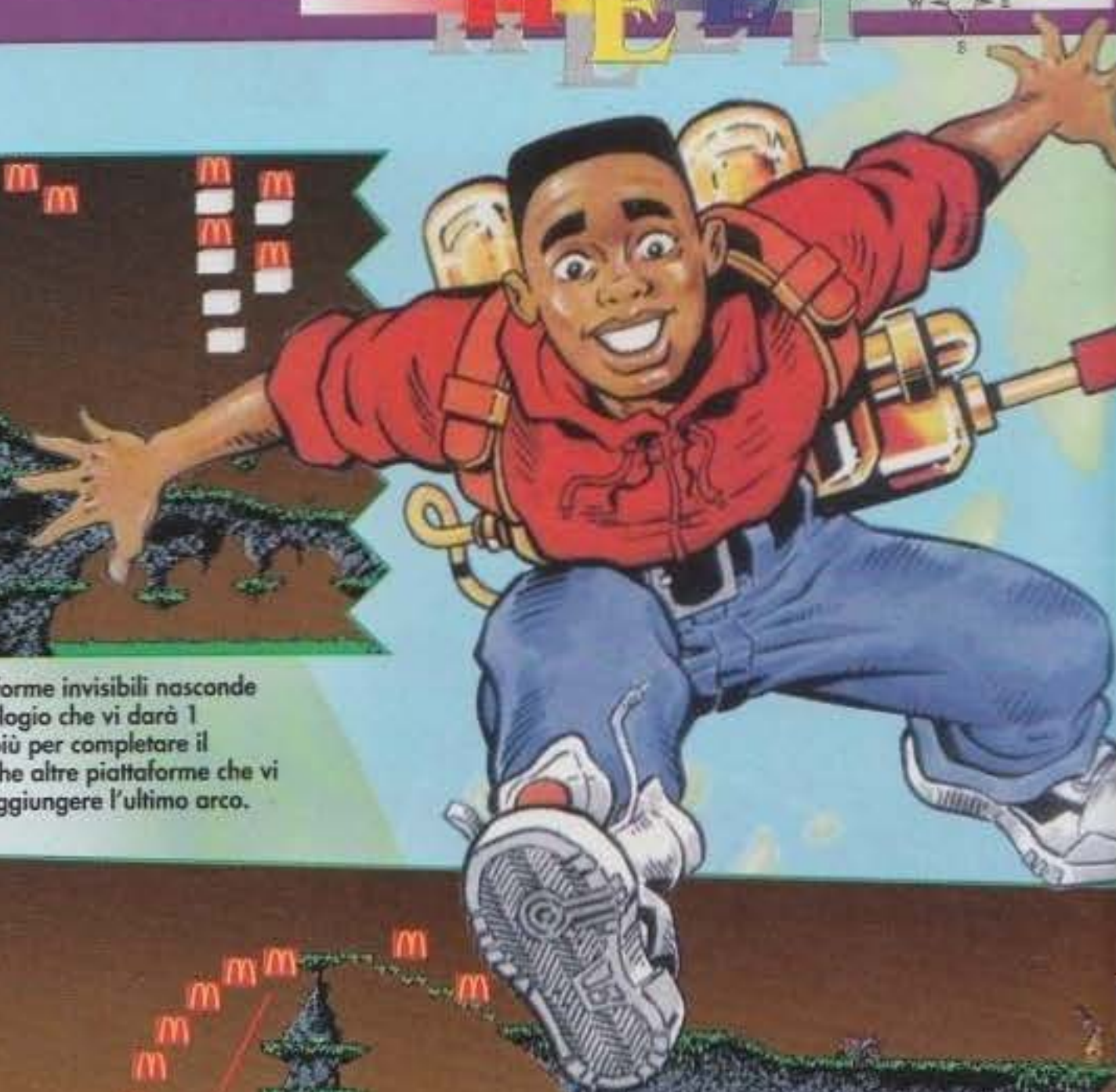
Queste macchine sputa-slime, sparse per tutto il mondo, vi possono colpire molte volte mentre vi avvicinate: cercate di arrivarci sopra in fretta e di farle fuori.

In quest'ultimo capolavoro ecologico della Virgin (sponsorizzato da una celebre catena di ristoranti Fast Food) impersonate Mick o Mack (niente razzismo!) e il vostro lavoro consiste nel ripulire il pianeta da tutte le creature tossiche che l'hanno invaso. Dovrete anche trovare un livello bonus in cui riciclerete degli oggetti che cadono dal cielo. Come potete vedere, *Global Gladiator* è un gioco piuttosto imponente. Ma noi di Gheim Pauà non ci siamo lasciati impressionare e vi presentiamo la soluzione completa di questa mega cartuccia.

MD MEGADRIVE

GLOBAL GLADIATORS

In questo punto potrete salvare la vostra posizione in modo da ripartire da qui nel caso perdeste una vita. Dovete toccare la "S" fino a farla rotolare via.

Questa fila di piattaforme invisibili nasconde in mezzo un bell'orologio che vi darà 1 minuto di tempo in più per completare il livello. Troverete anche altre piattaforme che vi permetteranno di raggiungere l'ultimo arco.

Ci sono molti sputa-slime in questo punto e dovrete stare attenti a non rimanere incastrati in mezzo al loro fuoco incrociato mentre state salendo. Sarete ricompensati da un arco posto in cima (bell'affare!!!).

Se saltate correttamente potrete raccogliere ben 6 archi supplementari. Se, invece, ne mancate alcuni, dovrete saltare nel vuoto per recuperarli.

L'unico modo per procedere in questo livello è quello di saltare da questo punto verso la piattaforma di destra.

Saltate velocemente da una piattaforma all'altra, se non volete cadere nel fiume. Non dimenticatevi di raccogliere gli archi: non avrete una seconda possibilità.

Ecco un'altra sezione di piattaforme segrete. Saltate dall'albero direttamente sugli archi e continuate a saltare in modo da raccoglierli tutti. Se ne mancate uno, farete una lunga caduta!

Ecco il nostro amico Ronald! (Che avrà mai da ridere?) Presentatevi dal clown con più di 30 archi raccolti e lo vedrete alzare la bandierina per lasciarvi passare.

http://www.oldgamesitalia.net/

Come avrete intuito, il mondo di slime 3 è il più difficile di tutta la serie, con strapiombi veramente pericolosi e solo poche strade vi porteranno davvero alla fine. Ci sono molte piattaforme segrete che dovrete scoprire.

Saltate dal punto di partenza in modo da trovare queste due piattaforme nascoste e andare a raccogliere l'arco posto lì vicino. Essenziale se volete raccoglierli tutti.

Mondo di Slime 3

Fate fuori al più presto questa macchina sputa-slime se non volete essere bombardati da proiettili melmosi.

Saltate verso l'alto dalla piattaforma di sinistra e usate le piattaforme di slime per raggiungere questa zona segreta.

In questo livello la maggior parte degli archi si trova in cima agli alberi di questa gigantesca foresta. Adesso dovrete vedervela con scimmie pazze, castori e pesci piraña dai denti aguzzi (un loro morso e per voi è la fine!!).

I piraña assassini vi attaccheranno vicino ai corsi d'acqua: aspettate che balzino fuori e colpiteli senza pietà, liberando così la foresta dalla loro presenza!

Foresta Mistica 1

Osservate bene ogni tronco e cercate i nodi: potrete salirci sopra. Quando sarete bloccati da un albero senza possibilità di salire, questi spesso saranno la risposta al problema.

Andate sempre avanti su queste piattaforme, dato che spariranno appena le toccherete. Alla fine saltate per raggiungere le piattaforme invisibili.

Eseguite un bel salto mentre correte in modo da raggiungere le piattaforme nascoste e gli archi.

Le creature del mondo di Slim

Palle di slime. Rotolano a destra e a sinistra, ma sono facili da saltare. Non sparano.

Uccelli di slime. Stanno nella parte alta dei livelli. Vi bombardano e vi ostacolano quando saltate.

Macchine sputa-slime. Sparano in tutte le direzion. Dovrete colpirli 5 volte prima di farli fuori.

Esseri lancia-slime. I nemici più pericolosi di questi livelli. Sparano molto velocemente.

Mostri di slime. Si muovono sparando in avanti. Saltateli e fateli fuori con il vostro fucile.

Blob di slime. I blob si moltiplicano e vi stanno fra i piedi quando tentate di saltarli.

Saltate da questo punto sulle piattaforme nascoste in modo da raggiungere i preziosi bonus. Questa è anche la strada che dovrete percorrere per raggiungere la fine del livello, dato che è il punto più alto.

Saltate in alto: atterrerete su di una piattaforma nascosta. Continuate a saltare alternando destra e sinistra e potrete raccogliere la vita-extra e il tempo supplementare.

BONUS

(archi) Raccoglietene 30 per completare il livello, 70 per il livello speciale e 100 per ricevere un pacco di punti bonus!!!

(cuore) Vi cura interamente. Molto utile in certe situazione nelle quali potreste ricominciare tutto daccapo!

(blocchi) Usate i blocchi invisibili che vi permetteranno di raccogliere tutti i più impervi e nascosti bonus.

(1-up) La solita vita extra... Ma non abbiamo crediti infiniti?

(S) Colpite questi pali per salvare la vostra posizione all'interno del livello. Mooolto utile!

(sveglia) Se raccoglierete una di queste sveglie, guadagnerete un minuto di tempo supplementare per completare il livello.

Fate attenzione alle piattaforme sopraelevate: sono il vostro unico mezzo per raggiungere alcuni archi e per passare certi ostacoli.

La cima di questi alberi diventerà instabile appena ci salirete sopra, quindi sbrigatevi a passare da un albero all'altro. Se cadete, risalite sull'albero che sta alla vostra sinistra e ricominciate.

http://www.oldgamesitalia.net/

La Foresta Mistica è popolata da una grande varietà di castori e puzzole.
Oltre a correre sui rami degli alberi dovrete anche stare attenti ai pesci piraña. Molte zone della Foresta Mistica 2 saranno raggiungibili solo scalando il giusto albero e saltando enormi precipizi nella speranza di atterrare su qualcosa di solido. Ricordatevi di usare le tartarughe per attraversare l'acqua.

Foresta Mistica 2

Non dimenticatevi di saltare o finirete dritti dentro l'acqua. State anche molto attenti ai piraña che infestano tutti i fiumi!

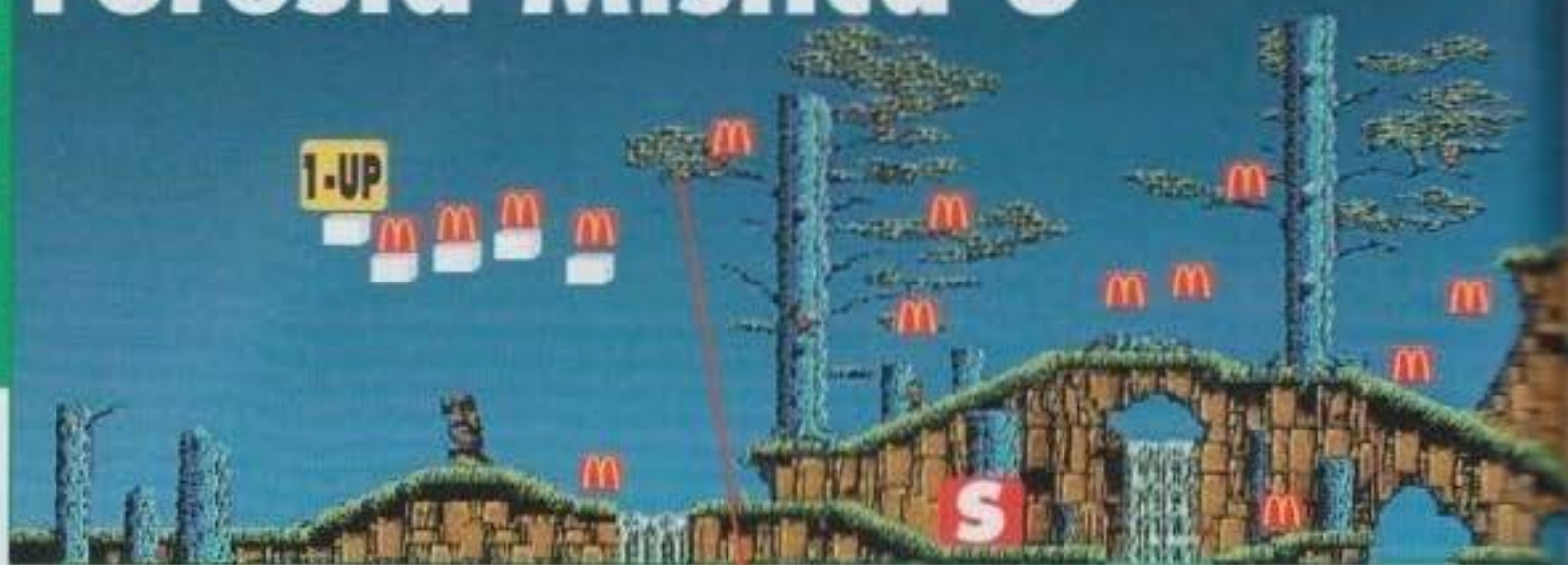
Saltate verso l'alto in modo da raccogliere l'importantissimo cuore. Scendete poi sulle tre piattaforme alla vostra destra dove potrete salvare la vostra posizione.

L'unico modo per raggiungere la cima di quest'albero è saltare sui nodi da sotto: ricordatevi di premere verso l'alto. Potete anche arrivare in cima all'albero opposto e saltare dal suo ramo più alto in modo da atterrare su questo. Dovreste farcela!

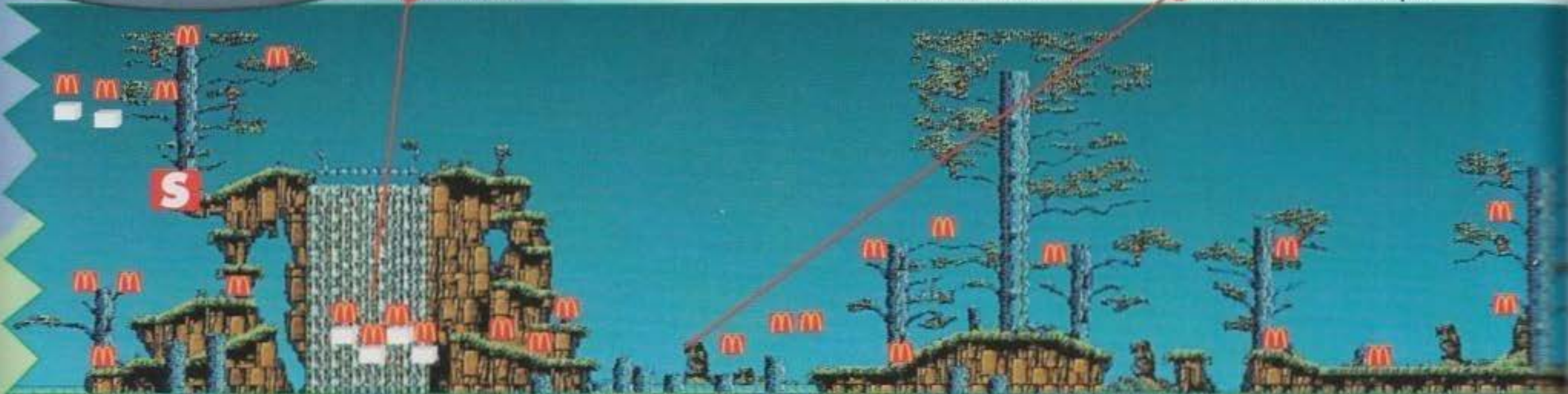
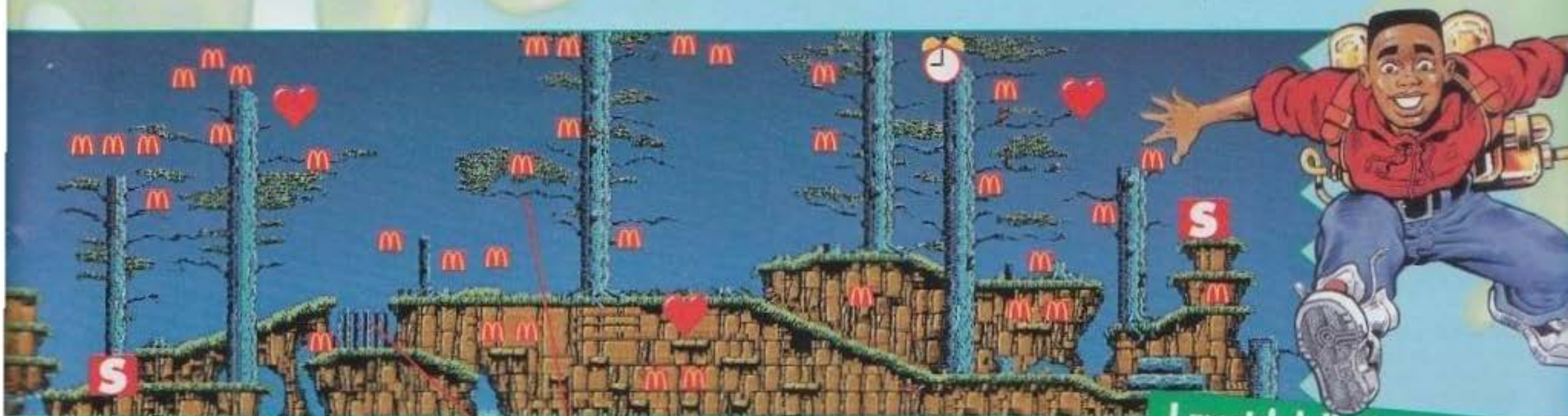
Fatevi strada verso la sveglia attraverso questa serie di piattaforme. Saltate poi verso in alto, sull'albero, e continuate per la vostra strada.

Nella Foresta Mistica 3 dovrete spesso saltare enormi precipizi e burroni partendo da piattaforme alquanto instabili. Non dimenticatevi di raccogliere il bonus posto sulle piattaforme invisibili nel primo albero e gli archi nella cascata. Cercate di non farvi beccare sui tronchi, verso la fine del livello.

Foresta Mistica 3

Ci abbiamo messo un po' prima di riuscire a prendere l'ultimo arco, visto che, una volta raccolti gli altri, non riuscirete più a capire dove sono le piattaforme.

Saltate da questo punto per raggiungere le piattaforme invisibili e la vita-extra. Non cadete in mezzo o potreste non riuscire più a localizzare le piattaforme.

Due pesci piraña balzeranno fuori dall'acqua e cercheranno di mordervi. Basta un solo morso per farvi ricominciare il livello da capo!

http://www.oldgamesitalia.net/

Provate a cadere su queste punte e morirete instantaneamente. Se ci passate sotto invece, ne uscirete indenni.

Per riuscire a salire su quest'albero dovete salire in cima a quello di sinistra e saltare dal suo ramo più alto verso destra. Con un po' di fortuna atterrerete sul palo e potrete poi saltare sul ramo più basso dell'albero.

Passate dall'apertura in cima alla collina e scendete lungo queste piattaforme in modo da raccogliere la sveglia sulla destra. State attenti ai pesci piraña!

Avreste mai pensato che una vita-extra fosse così facile da raggiungere? Beh... È così! Correte a prenderla!!!

Dovrete saltare dal punto più alto di quest'albero se volete raggiungere queste piattaforme invisibili.

Saltate su questi tronchi molto velocemente, dato che crolleranno subito dopo lasciando numerosi spunzoni molto affilati. Se mancate il salto, salite in cima all'albero a sinistra e saltate verso destra.

I mostri della foresta Mistica

Mostri testa-d'ascia. Corrono verso di voi nell'intento di colpirvi. Basterà un colpo per farli fuori.

Alveare. Non si tratta di un nemico, anzi, colpendolo verrete circondati da uno sciame che vi difenderà.

Scimmia. Vi lanceranno tronchi di legno da tutte le parti. Si nascondono all'interno degli alberi.

Piraña. Potete colpirli a mezz'aria o quando escono e camminano sulla terraferma.

Puzzola. Ce n'è solo una in tutto il gioco (nella Foresta Mistica 3) che ci sollazza con i suoi odori!!!

Piante assassine. Vi sputeranno sempre addosso: sono i nemici più pericolosi di tutto il livello.

GABOLA

Vita Extra
Mettete in pausa il gioco e premete il pulsante A tre volte, B tre volte, C quattro volte, B e A per avere una vita-extra. Funzionerà ogni volta che lo farete.

http://www.oldgamesitalia.net/

Città Tossica 1

La città tossica è un complesso intrico di tubi e fornaci che inquinano l'aria per tutto il giorno rendendo il cielo sempre più grigio! Dovrete combattere contro questo inquinamento selvaggio e ripulire tutta la città. I vostri nemici principali sono i cassoni dei rifiuti, i martelli pneumatici, le nuvole di smog e le macchie d'olio.

Queste torri di mattoni nascondono spesso dei bonus, quindi ricordatevi di correrci dietro in ogni livello. Niente nella città tossica è come sembra!

Nella città tossica i nastri trasportatori si muovono in una certa direzione, diversa ogni volta che giocate. Tenetevelo in mente perché potreste essere trascinati in un precipizio.

Non potete saltare questo burrone. Dovete per forza salire sulle piattaforme di legno per poter raggiungere il bordo destro.

Ci sono un sacco di inceneritori sparsi per tutta la città che si accendono a intermittenza. Aspettate che la fiamma si spenga e passate molto velocemente.

Saltate quassù e una piattaforma invisibile apparirà, permettendovi di raggiungere il cuore e l'arco. Vi risparmierete così la faticaccia di dover scendere e risalire dall'altra parte.

Città Tossica 2

Le impalcature diventano sempre più intricate, con inceneritori intermittenti sparsi ovunque. A metà livello c'è una serie di piattaforme che può essere raggiunta solo con l'aiuto delle quattro piattaforme invisibili sulla destra. Se volete raccogliere tutti e 100 gli archi, dovrete passare di qui.

Ci sono sempre degli archi nascosti dietro ai carrelli elevatori (che potrete anche usare per salire e raggiungere piattaforme più alte).

Le fiamme di queste fornaci non vi danneggeranno... Quelle dei becchi Bunsen sì! Evitateli!!!

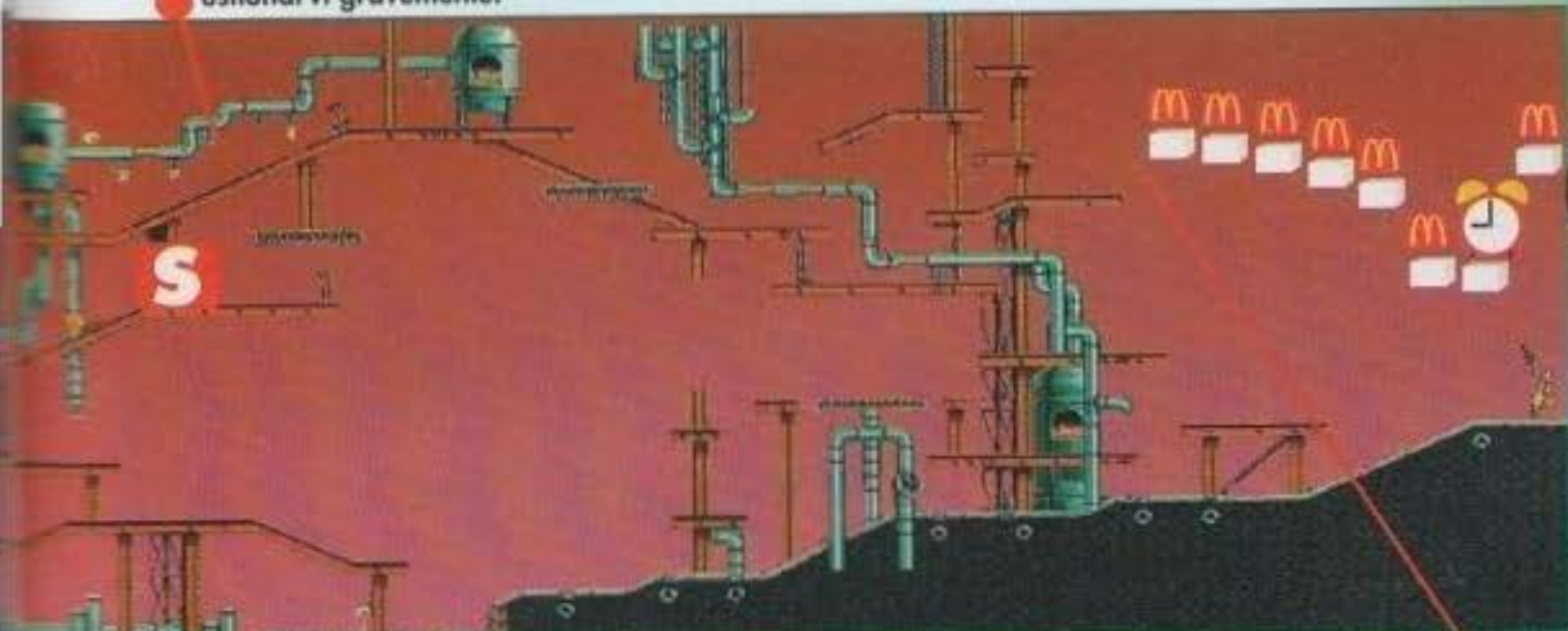
State attenti quando salite su queste piattaforme, poiché tenteranno di spingervi verso i bordi e farvi cadere. Potrete trovare un cuore in cima che vi ripagherà degli sforzi.

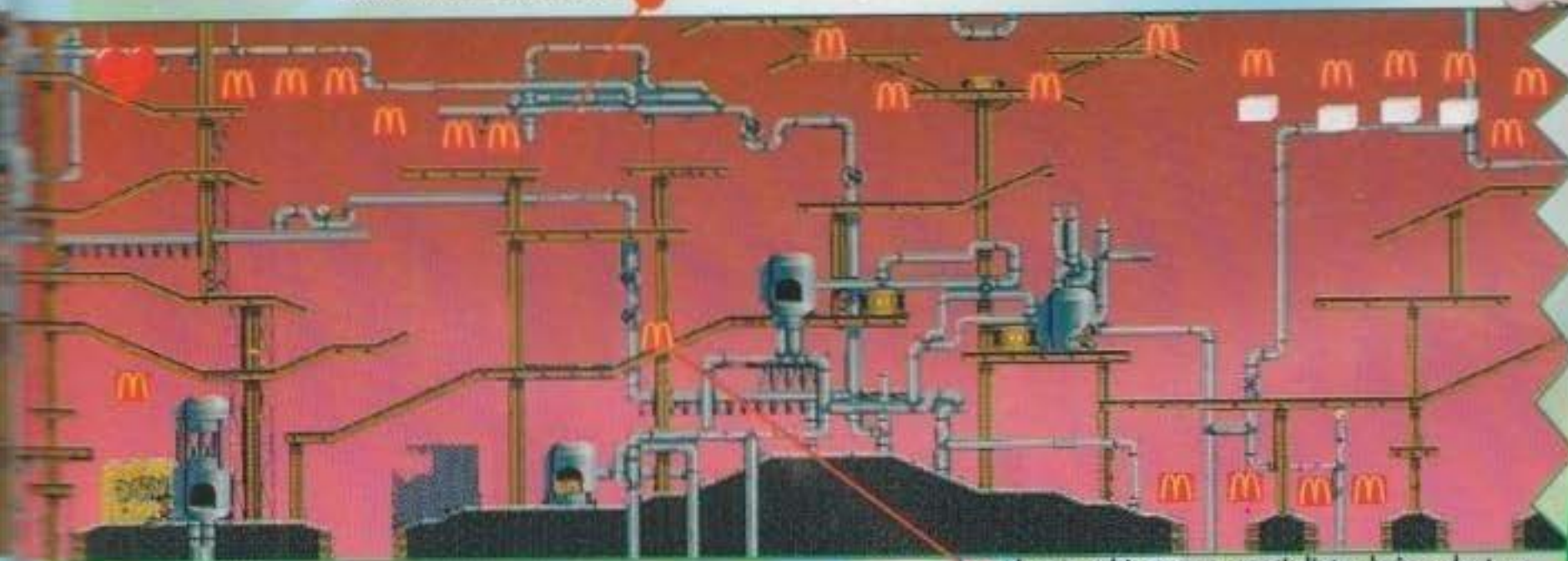
Camminate attraverso questa sezione di muro in modo da ricevere un bel cuore. Continuate a saltare nello stesso punto per raccogliere tutti i bonus nascosti.

http://www.oldgamesitalia.net/

Mentre saltate oltre la fornace, potreste ferirvi gravemente quando le fiamme si riaccendono! Fate attenzione!

Qui troverete 6 inceneritori perfettamente allineati. Dovrete correre al momento giusto se non volete ustionarvi gravemente.

Forse non lo sapete, ma potete saltare su queste catene e raccogliere tutti gli archi nelle vicinanze!

Per raggiungere queste piattaforme dovete andare all'estremità destra e saltare sulle piattaforme invisibili senza fare un solo errore.

WOW! Guardate quanta roba! Saltate sulle piattaforme invisibili e potrete raccogliere 7 archi e una sveglia. State ben attenti a non cadere, non avrete una seconda chance!

Usate il carrello elevatore per saltare oltre il veicolo e raccogliere tutti gli archi. L'unico modo per tornare indietro è di salire sul tetto della cabina e poi saltare sopra il carrello.

Alcuni archi sono nascosti dietro le impalcature e dovrete avere degli occhi di lince se avete intenzione di raccoglierli tutti. La cosa migliore da fare è mettere in pausa il gioco e dare un'occhiata in giro.

Le creature della Città Tossica

Fiamme. Possono incassare numerosi colpi e si muovono molto velocemente.

Martelli. Saltellano da tutte le parti, vi lanciano dei chiodi e si mettono sempre sulla vostra strada.

Smog. Le nuvole di smog sono molto pericolose. Vi si fionderanno addosso, cercando si soffocarvi.

Molle. Le molle sono pericolose soltanto se le urtate.

Bidoni. Sono i nemici principali. Vi scaglieranno addosso rifiuti di ogni tipo e schegge!

Pneumatici. Rotolano giù per i pendii e, se vi investono, possono infliggervi parecchi danni.

http://www.oldgamesitalia.net/

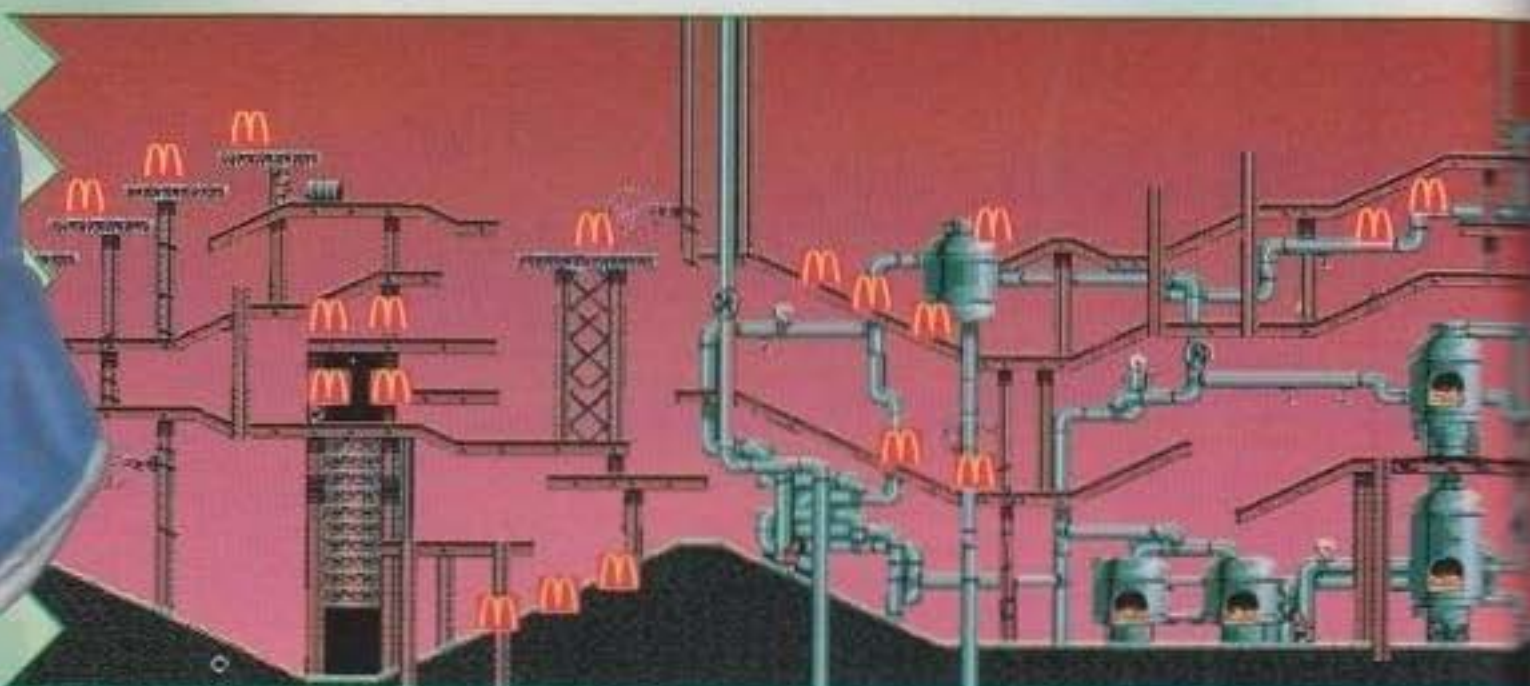
Argh! L'ultima sezione della città tossica è veramente difficile. Ci sono un mucchio di bidoni che spareranno spazzatura in continuazione e rischierete di essere colpiti 4 o 5 volte prima che riusciate a farli fuori. Guardate bene la nostra mappa e state ben attenti a non cadere in uno dei burroni senza fine. State particolarmente attenti ai nastri trasportatori che vi spingeranno verso lo schiacciarifiuti.

Città Tossica 3

In questo livello, vi capiterà spesso di dover salire su altri oggetti per raccogliere gli archi. Nel nostro caso dovrete saltare su questo tubo.

Riciclaggio

Se raccoglierete più di 70 archi potrete andare in un livello bonus. L'obiettivo di questo gioco è di raccogliere tutti gli oggetti che cadono dal cielo (potete tenerne in mano solo uno alla volta) e buttarli dentro il giusto bidone di riciclaggio. I tre oggetti che potrete raccogliere sono una bottiglia, una lattina e un giornale. Non dovete assolutamente lasciarli cadere o farvi colpire da un'incudine.

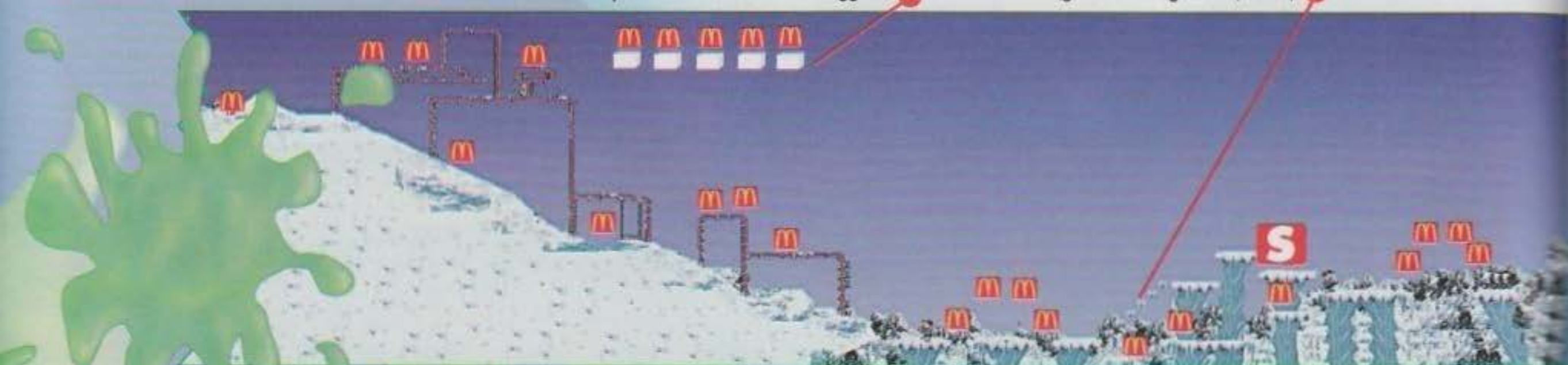
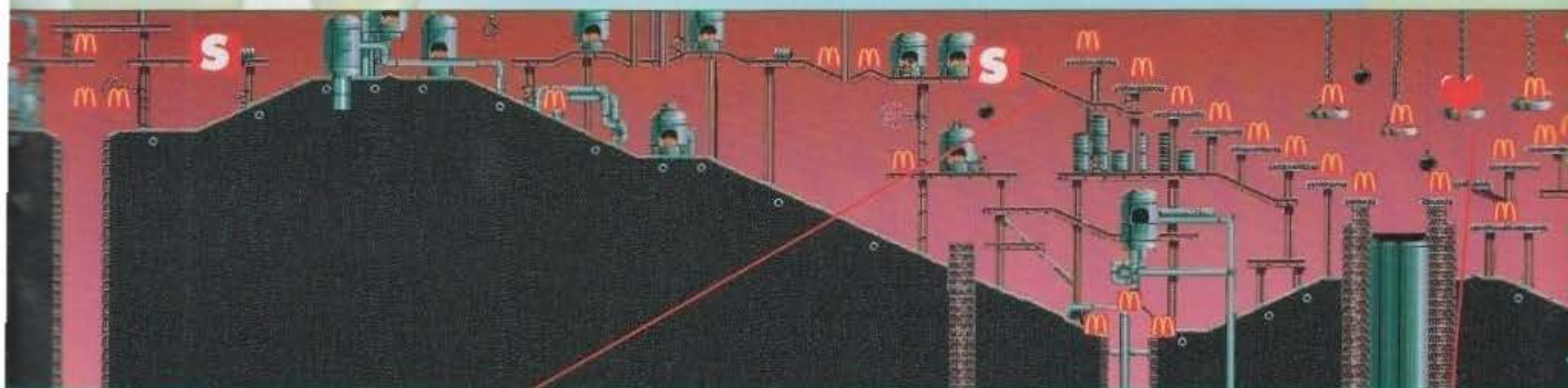
Ahhh.... L'aria fresca della montagna. A parte il buco della fascia di ozono, i pericoli di questo livello sono dei feroci yeti (sì sì!!! Esistono sul serio!), orsi polari e uccelli di ghiaccio. Gran parte degli archi si trovano per terra e si raccolgono molto facilmente, ma assicuratevi di aver cercato in ogni angolo del livello passaggi segreti e bonus nascosti.

Se correte attraverso questo pezzo di montagna, scoprirete 3 archi invisibili!

Mondo Artico 1

Il primo orso polare vi attaccherà in questo punto, scivolando verso di voi e buttandovi giù! Saltate sulla piattaforma e sparate agli yeti.

Pfiuuuu! Stavamo per dimenticarci di questi 5 archi, accessibili saltando dai tubi sulle piattaforme invisibili che li reggono.

I gradini di questa scala di ghiaccio si distruggeranno poco dopo averli toccati (già ve l'immaginavate, vero?).

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo nastro trasportatore vi porterà dritti dritti verso lo schiacciatore di rifiuti che si trova in basso. Se scenderete correndo sui nastri, salterete molto più in là e potrete raggiungere l'altro bordo.

Dovrete salire su queste piattaforme segrete da sinistra, se volete raccogliere anche la sveglia.

Potete salire sulle catene che sorreggono le lampade in modo da raccogliere i vari bonus. Quelle con una palla, invece, vi faranno cadere a terra!

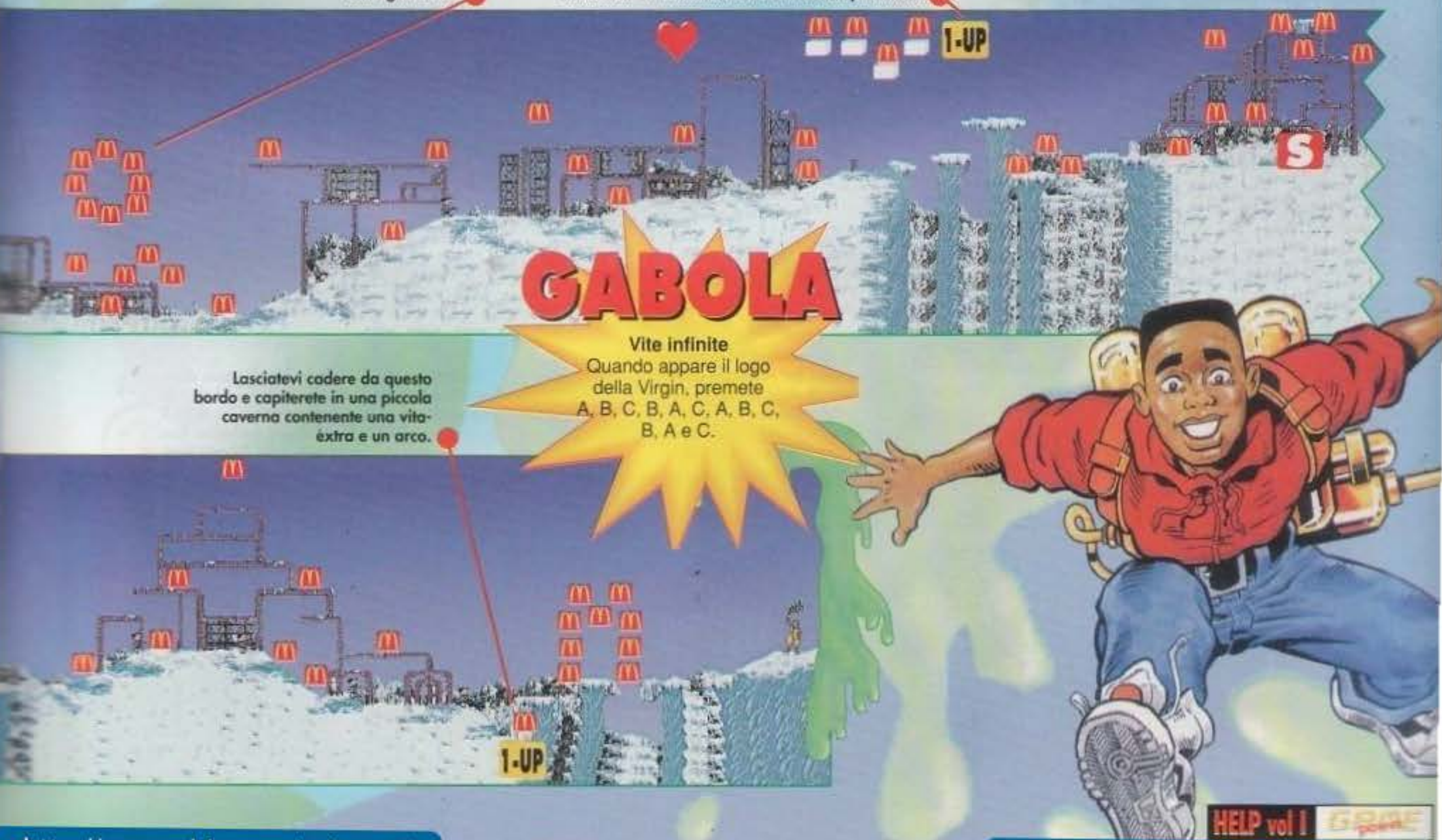
Premete in su per vedere bene dove sono localizzati tutti gli archi, quindi eseguite un bel salto alto per raccoglierli tutti.

Saltate dalla cima di questi tubi e salite su queste piattaforme in modo da andare a raccogliere la vita-extra. Se vi lasciate cadere proprio da questo punto, rischiate seriamente di cadere in uno dei burroni posti sotto.

Saltate attraverso il muro in modo da raccogliere questi 3 archi nascosti. Ronald si trova in alto a destra del livello e c'è solo una strada per raggiungerlo.

1-UP

GABOLA

Vite infinite
Quando appare il logo della Virgin, premete A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A e C.

Lasciatevi cadere da questo bordo e capiterete in una piccola caverna contenente una vita-extra e un arco.

1-UP

http://www.oldgamesitalia.net/

Il secondo livello del mondo artico è ambientato in una caverna piena di piattaforme ghiacciate e scivolose. I più grandi pericoli che dovrete affrontare sono i pipistrelli (che cercheranno di beccarvi), gli orsi polari (che usano sempre la stessa tecnica in scivolata) e una specie di tornado (che può scagliarvi via in qualche abisso!!!). I livelli artici sono comunque molto facili da completare.

Mondo Artico 2

Su queste piattaforme troverete simpatici orsi polari che vi tireranno delle palle di neve. Salite e fermateli con il vostro cannone a slime.

Provate a inciampare solo una volta sul bordo e cadrete su queste stalagmiti dove vi aspetta una morte instantanea!

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Global Gladiators
TEMPO IMPIEGATO PER FINIRLO: 3 giorni
PUNTEGGIO PIÙ ALTO: 8.900.500
NUMERO DEI LIVELLI: 12
DIFFICOLTÀ: Media
QUANTITÀ DI SLIME SPARATO: 200.000 tonnellate!!!
GLOBAL GLADIATOR? Cosa c'entrano i gladiatori???
W DUPONT: Dupont sei un mito! TRALALA...

Queste piattaforme sono scivolose: rischierete facilmente di cadere dal bordo. Gli archi sono tutti abbastanza facili da raccogliere.

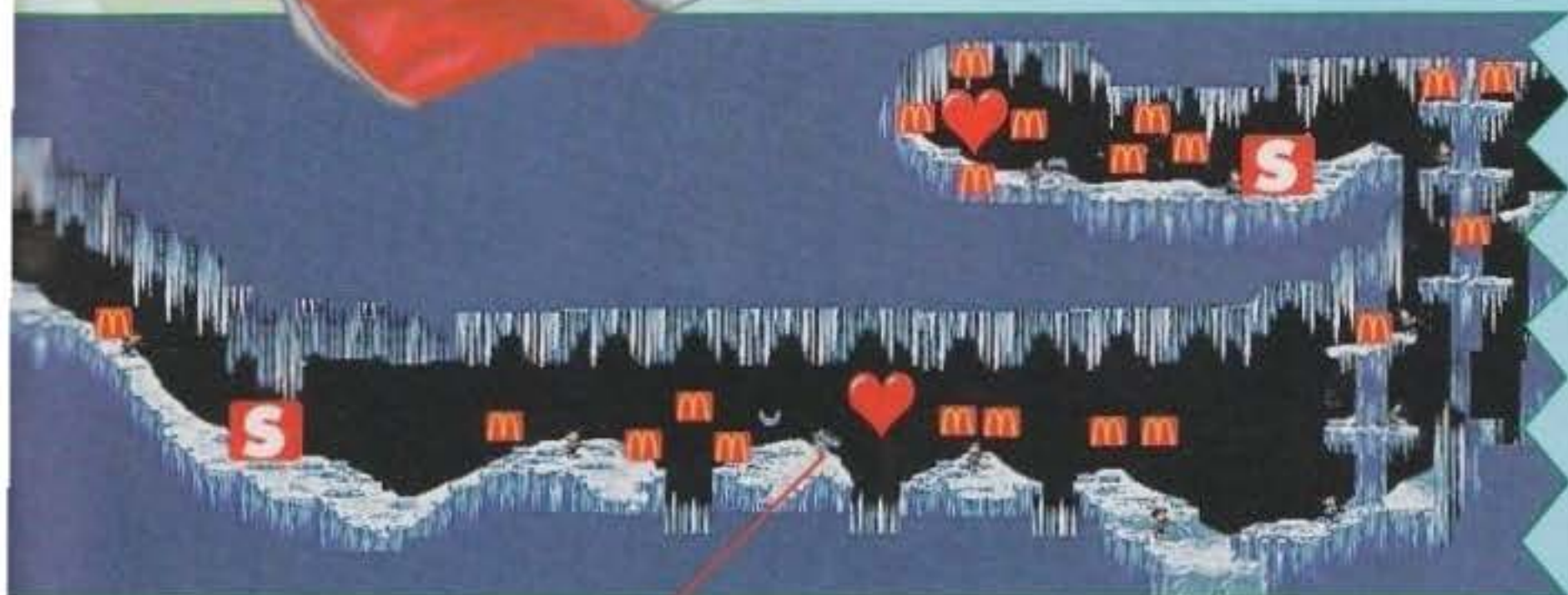
Ci sono parecchi archi in questa zona, ma potreste anche dover saltare per raccogliere quelli più in alto.

Mondo Artico 3

Il Mondo Artico 3 è il livello più facile dopo il Mondo di Slime 3. Tutto quello che dovrete fare è correre verso sinistra, raccogliere tutti gli archi sulla vostra strada e sparare continuamente. A metà livello dovrete andare verso il basso, per potrete trovare un bel cuore come ricompensa. Alla fine del livello potrete incontrare il guardiano globale. (andate a vedere l'apposito box per sapere come farlo fuori).

Non dimenticatevi di saltare quassù per raccogliere tutta la serie di archi nascosti. Ricordatevi anche di prendere il cuore prima di proseguire sulla strada più in basso.

Questo è l'ultimo punto in tutto il gioco dove potrete salvare la vostra posizione ed è da qui che ripartirete se non riuscirete a far fuori il guardiano di fine gioco. Pfiuuu..! Almeno non dovrete rifarvi tutto il livello daccapo!

http://www.oldgamesitalia.net/

Se correrete troppo veloci su queste piattaforme rischierete di rimanere infilzati su queste stalagmiti!!!

Come al solito, una volta che sarete saliti su questa scala, essa si disintegrerà completamente.

Le creature del Mondo Artico

Pipistrelli. Vi attaccheranno appena vi avvicinerete e cercheranno di colpirvi. Saltateli e poi abbatteteli!

Tornado. Cercano di sbattervi giù da qualche piattaforma, quando siete sul bordo di un precipizio.

Uccelli di ghiaccio. Volano piuttosto bassi e cercano di colpirvi in maniera suicida.

Orsi polari. Questi orsi sono piuttosto strani: si esibiscono in stupende scivolate per travolgervi.

Yeti. Gli Yeti vi bombardano di palle di neve nello stesso modo in cui lo facevano i lanciatori di slime.

Continuate a correre su questo pendio sparando ininterrottamente e farete fuori tutti i nemici.

Prendete questa strada e raccogliete tutti gli archi. Andate poi a destra verso la fine del livello.

Il Guardiano Finale

Non preoccupatevi, siamo con voi! Saltate dal bordo verso destra in modo da atterra sulla piattaforma di fronte al primo guardiano. Continuate a saltare verso l'alto e spararagli negli occhi (e anche ai pipistrelli che gli escono di bocca). Una volta che avrete fatto fuori (dopo circa 10 o 15 colpi), scendete a sinistra dove troverete un'al piattaforma e ripetete lo stesso metodo per il secondo guardiano. Adesso godetev finale... Cipiripao!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo livello è già un po' più impegnativo, ma se seguite la nostra mappa e i nostri consigli dovreste farcela senza troppe difficoltà. Da ora in poi sarà meglio abituarsi a mandare avanti Olaf, soprattutto se non sapete quello che vi aspetta più avanti. Il suo scudo, infatti, bloccherà gli alieni.

1 Portate Baleog fin qui, uccidendo tutti e due gli alieni. Prendete poi il controllo di Erik in modo da raccogliere le due bombe. Portate i tre vichinghi all'ascensore e fateli scendere.

1 Fate scendere Olaf dalla piattaforma e bloccate il laser sulla destra,con lo scudo in basso. Non appena il laser colpisce lo scudo, fatelo scendere per le scale verso l'uscita. Baleog deve solo attraversare la porta e sparare un freccia all'alieno.

Livello 1

Inizierete tutto da qui. Questo livello è costruito in modo da mostrarvi le azioni che i tre vichinghi possono compiere, quindi allenatevi. Erik è il primo a muoversi: fatelo saltare oltre il burrone con il raggio laser e dirigetelo verso l'uscita.

Livello 2

3 Dopo essere saliti sull'ascensore anti-grav con Baleog, uccidete l'alieno e bloccate il laser con Olaf. Muovete gli altri fino a metà scala e bloccate il laser in basso. Distruggete il muro con Erik (bistecca). Bloccate il laser in basso (Olaf), uccidete gli alieni (Baleog) e uscite.

2 Entrate nei finti muri per raccogliere un po' di cibo nascosto. Sparate con Baleog al pulsante. Muovete Erik verso il computer, mollate una bomba e allontanatevi. Prendete l'ascensore verso il prossimo livello e sparate all'interruttore dopo la scala anti-grav per attivarla.

D'ora in avanti chiameremo i tre vichinghi con l'iniziale: Erik diventerà E, Olaf diventerà O e Baleog semplicemente B. Tanto per ripassarci la lezione: Erik può saltare e correre contro i muri o i nemici, Baleog spara frecce e ha una spada. Olaf può usare il suo scudo per parare i colpi, sollevare i suoi amici o planare mettendoselo sopra la testa.

Livello 3

1 Scendete con l'ascensore. Distruggete questo muro e quello più a destra (cibo nascosto). Salite sulla scala e saltate a sinistra nel muro(bomba). Muovete Baleog fino a raggiungere Erik, sparate al pulsante e portate tutti al teletrasportatore.

2 Fate planare O verso destra a raccogliere la chiave. Scendete e usate il teletrasportatore. Usate la chiave sulla serratura. Fate avanzare e sparare B sul pulsante e fate correre E contro il muro.

3 Fate scendere tutti i vichinghi con l'ascensore (lasciate perdere il passaggio segreto a sinistra). Fate salire E sullo scudo di O e raccogliete la chiave e la smart bomb. Usate la bomba sull'alieno e aprite la serratura. Bloccate l'alieno con O, uccidetelo con B e spostate tutti i vichinghi verso l'uscita.

THE LOST VIKINGS

WOW! Questo è senz'altro uno dei più bei giochi dell'anno su SNES! Catturati dal guardiano di uno Zoo intergalattico e imprigionati sulla sua astronave, i nostri tre Vichinghi devono trovare una via d'uscita attraverso una moltitudine di livelli rompicapo. Il gioco si basa sul lavoro di squadra, dato che ogni vichingo ha delle capacità particolari. Baleog è lo specialista delle armi, Erik può correre e saltare mentre Olaf sa usare lo scudo alla perfezione. Preparatevi ad affrontare il rompicapo dell'anno su questa console: Game Power vi rivela in esclusiva la soluzione completa di questo capolavoro di casa Interplay.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ultimo livello della sezione: ci sono numerosi passaggi segreti e oggetti da trovare, oltre a molti intricati rompicapo da risolvere. Prendersela con comodo è la parola d'ordine: lavorate in squadra e tenete i nervi saldi se volete avere una chance di raggiungere la prossima dimensione!

3 Muovete O verso destra e fermatevi sotto gli stivali anti-gravitazionali, bloccando l'alieno. Raggiungetelo con B e fate fuori l'alieno. O mette lo scudo in alto in modo da far raggiungere gli stivali a E. Usate gli stivali e andate a destra, caricando gli alieni, a spegnere l'interruttore. Portate tutti i vichinghi all'uscita, nel buco nero!

Livello 4

2 Fate scendere le scale a B e ammazzate i due alieni. Muovete B e O sulla scala a destra e aspettate l'ascensore. Bloccate con O il laser prima del ponte. Fate saltare E oltre O, raccogliete la chiave e tornate indietro evitando i laser. Salite con E sulla scala e saltate nel muro a sinistra per trovare una smart bomb. E può tornare nelle stanze dei teletrasportatori e prendere la bistecca, usando la smart bomb sull'alieno che sta di guardia. Usate la chiave che ha raccolto E sulla serratura e fate usare il teletrasportatore a tutti i vichinghi (arriverete in alto a sinistra della mappa).

1 Saltate a sinistra con E e scendete la scala. Distruggete il muro a sinistra, correte a destra oltre il ponte di spine, salite sull'ascensore, saltate sulla piattaforma a destra e premete l'interruttore.

Se non ci avete ancora fatto caso...!

1 Tutti i box attorno alle mappe sono stati numerati nell'ordine logico di lettura. Dato che i rompicapo diventano man mano più difficili da risolvere, è molto importante che non facciate confusione sull'ordine delle azioni da compiere.

Livello 5

1 Saltate le cascate d'acqua con E e raccogliete la chiave; saltate ancora, nel muro (smart bomb). Fate salire O sulla scala e bloccate i mostri, mentre B lo segue per eliminarli (due colpi).

2 Rimanete vicino al muro con O, scudo in basso. Raccogliete la chiave e il cibo con E. Saltate a destra, distruggete il muro e tornate dietro lo scudo. Usate B e uccidete le lumache. Posizionate lo scudo di O in alto per farci salire E e fargli raggiungere lo scudo segreto.

I vichinghi si ritrovano in un altra strana e lontana terra. Nuovi pericoli li aspettano, con tanto di mostri da combattere e porte da aprire. Erik è importantissimo se volete trovare tutti gli oggetti nascosti e le chiavi, altrimenti irraggiungibili.

3 O deve scendere la scala e bloccare le lumache. E deve usare la chiave sulla serratura. Mandate O a fermare i mostri con il suo scudo, e B a eliminarli. Aprite la seconda porta. Fate sparare B sul pulsante che attiverà i ponti.

Livello 6

1 Fati salire O sulla scala, (cibo). In cima, andate a destra e planate in mezzo alle piattaforme infuocate per raggiungere la chiave blu nel burrone. (lasciate perdere la bistecca!)

2 E e B sulla scala verso la prima piattaforma. Usate la chiave di O sulla serratura e bloccate il mostro quando è a destra. Ammazzatelo con B. Bloccate il cavernicolo con O.

3 Fate salire O sulla scala fino alla statua sputa-fuoco per raccogliere la chiave rossa. Fate saltare E sulla statua ed entrate nel passaggio segreto (freccia incendiaria).

4 Raggiungete E con B e O. Salite in cima con O e bloccate il mostro a sinistra, quindi uccidetelo con B. Mettete lo scudo di O in alto per far raggiungere la chiave a E.

5 E deve dare la chiave a O. O deve aprire la porta e bloccare il cavernicolo (uccidetelo con B). Fate raccogliere lo scudo sulla sinistra a O e fatelo salire sulla scala a bloccare il mostro (che ucciderete con B). Distruggete il muro di sinistra con E (bistecca!) Continuate fino all'uscita.

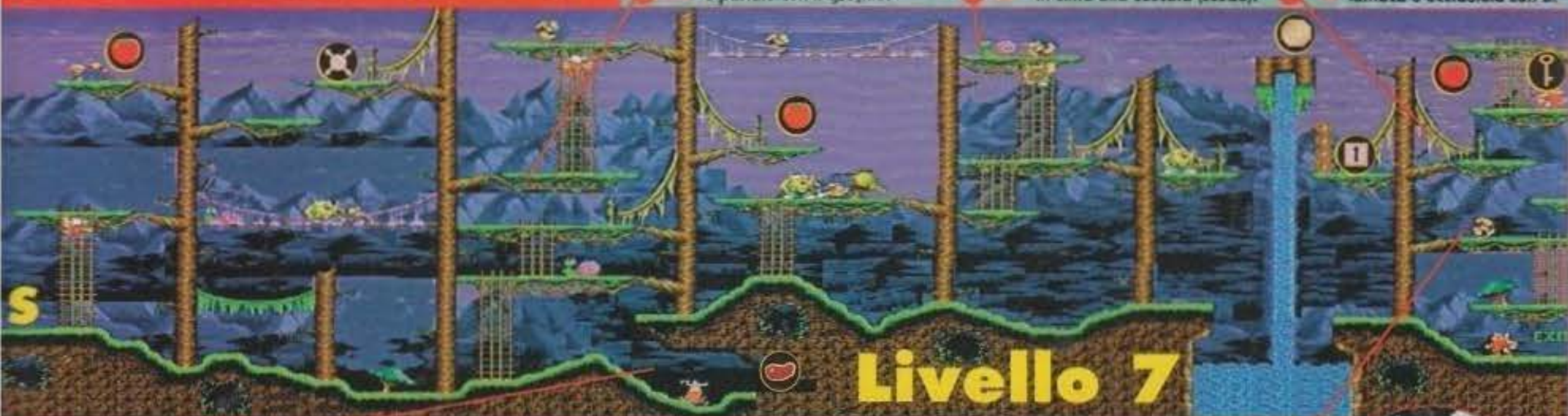
Le cose si fanno sempre più complicate: ora vi trovate nelle profondità del sottosuolo. Ci sono molti passaggi segreti, ma non lasciatevi tentare da oggetti al di fuori della vostra portata. Ricordatevi, ogni volta che troverete una freccia infiammata, di darla a Baleog e di fargliela selezionare. Basterà per tutto il livello, uccidendo i nemici in un colpo solo! State attenti ai cavernicoli rotolanti: potrete colpirli solo quando stanno in piedi.

É tempo di arrampicarsi sugli alberi! Questa volta i nostri eroi dovranno usare scale e oltrepassare grandi burroni prima di raggiungere l'uscita. Dovrete anche parlare con uno saggio in cima a un albero, in alto a sinistra del livello: anche se non è molto simpatico vi darà una mano. Ancora una volta, eccovi la mappa!

2 B deve uccidere il cavernicolo. O deve alzare lo scudo per far raggiungere la piattaforma a E. Fate salire E sulle scale, evitate il cavernicolo e saltate a sinistra (smart bomb) e parlate con il vecchio.

3 Tornate da O, saltate dallo scudo, salite sulla scala e usate la smart bomb sul cavernicolo e la lumaca. E deve andare a destra, saltare oltre il cavernicolo e arrivare in cima alla cascata (scudo).

4 Saltate con E a destra e raccogliete la chiave blu. Scendete dalle scale, raccogliete il cibo e andate alla serratura. Abbassate lo scudo di O, bloccate la lumaca e uccidetela con B.

Livello 7

1 Distruggete il muro a destra con E (bistecca). Raggiungete gli altri. Fate salire O sulla scala, andate a destra, bloccate la lumaca e uccidetela con B. Spostate O per bloccare il cavernicolo.

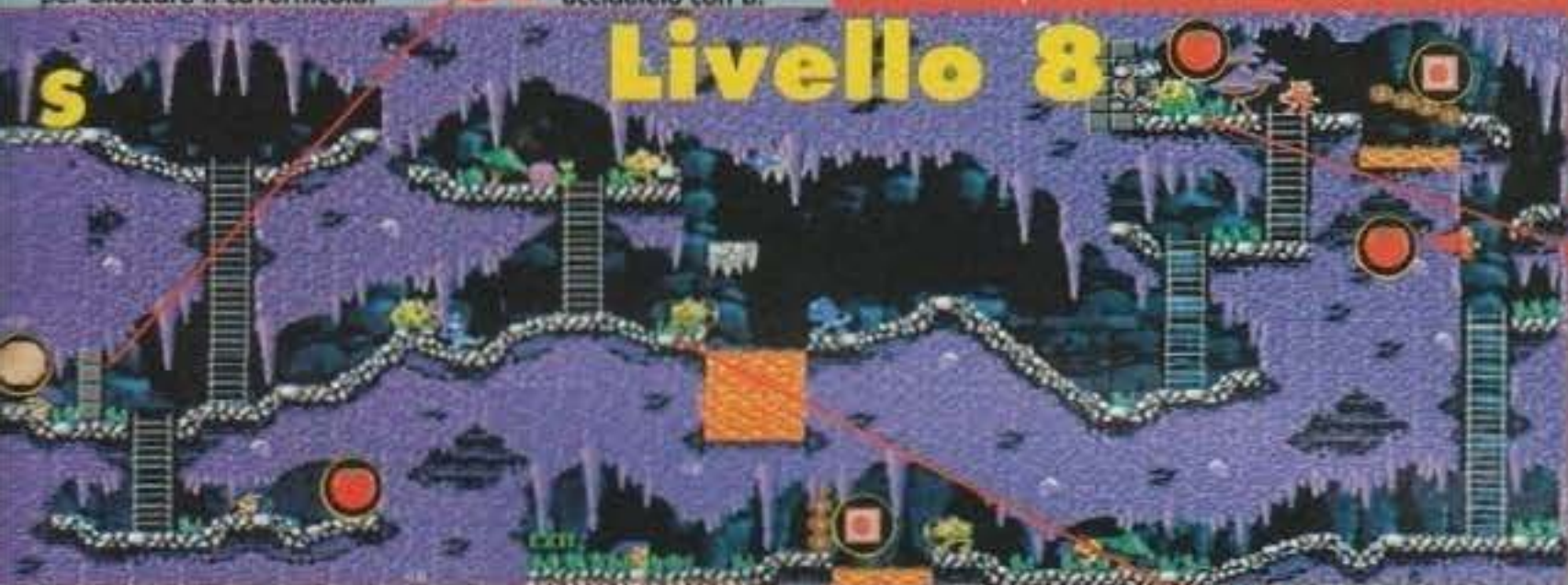
5 O a destra e sulla scala per bloccare il cavernicolo, B lo ucciderà. B e O a destra, sulla scala e oltre il ponte. Bloccate il cavernicolo con O ed eliminatelo con B. Portate tutti all'uscita.

Eccoci di nuovo nelle caverne ad affrontare nuovi rompicapo. Dopo aver letto il terzo box di informazione, spostate Olaf a destra per bloccare il cavernicolo in basso e farlo fuori con Baleog. Ora, Baleog, potrà finalmente sparare al pulsante che attiva il ponte e uccidere l'ultimo cavernicolo.

1 Fate scendere tutti. O contro il muro. Distruggete il muro con E (scudo) e ammazzate il cavernicolo con B. Fate scendere O, bloccate il cavernicolo, uccidetelo con B.

Livello 8

3 Uccidete i mostri vicino al pozzo. Usate O per bloccare le palle di fuoco. Spaccate il muro con E e sparate al pulsante con B per abbassare il ponte. Fate scendere E e spingete a destra (cibo).

2 Bloccate il mostro e uccidetelo. Salite con O e bloccate la lumaca, uccidetela con B. Sparate ai blocchi di pietra che cadranno e formeranno un ponte sopra il pozzo di lava sottostante.

...Dopo aver raccolto la chiave gialla, aprite la porta per quella blu. Andate alle bolle e salite sulla piattaforma destra. Fate saltare E dallo scudo di O (cibo), scendete e distruggete il muro (smart bomb). Tornate indietro prima di rimanere intrappolati. Usate la smart bomb sul cavernicolo vicino all'uscita.

1 O e B uccidono la lumaca a destra. E a destra e sulla piattaforma sopra il muro(cibo). Distruggete il muro e saltate a destra (scudo). Usate O per bloccare le palle di fuoco.

Livello 9

3 Spostate tutti vicino al muro e distruggetelo con E. Fate scendere tutti sulla piattaforma. Distruggete il muro (cibo) ed eliminate il cavernicolo.

4 B e O a destra. Fate salire tutti nelle bolle fino alla piattaforma a sinistra. O a sinistra, scudo contro il muro. Distruggete il muro con E (chiave), scendete e saltate a destra... (continua nel box rosso).

2 Raccogliete la chiave rossa ed eliminate il cavernicolo usando la spada. Andate a destra, usate la chiave per far scendere il ponte e uccidete anche il secondo cavernicolo.

I protagonisti

Erik Piéveloce è proprio così! È l'unico dei tre fratelli in grado di correre. Le sue altre capacità gli permettono di saltare e di poter usare la sua testa dura per distruggere i muri e scoprire oggetti nascosti, stanze e passaggi segreti. Può anche incornare i suoi nemici correndo e farli fuori.

Baleog L'Intrepido non perde mai un combattimento. Il suo compito è di combattere i nemici con la spada o con le sue illimitate frecce (che sono anche utili per attivare interruttori e pulsanti irraggiungibili o per disattivare letali campi di forza). Gli piace anche stare al riparo dietro lo scudo di Olaf.

Olaf il ciccione, come ama farsi chiamare lui stesso, è capace di bloccare qualsiasi attacco nemico con il suo scudo. Posizionando lo scudo sopra la testa può anche planare o procurare un appoggio a Erik per fargli raggiungere piattaforme troppo alte.

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 10

4 Uccidete il mostro a frecciate. Fate salire O e bloccate il mostro a destra; uccidetelo con B. Raccogliete la chiave gialla con E, scendete, prendete la smart bomb e usatela sul mostro a destra. Andate alla porta. Alzate lo scudo di O, fate salire E e apritela... (continua nel box rosso).

3 E salta dallo scudo alla chiave rossa; usatela e uccidete il mostro. Prendete il cibo e salite. Eliminate il secondo mostro. Fate salire O e B per uccidere la lumaca e il terzo mostro. Tutti a sinistra.

2 O alza lo scudo e plana verso le bolle. Salite in cima e passate alla bolla successiva fino alla piattaforma a destra. Raggiungete O.

1 O sulla scala: bloccate e uccidete i mostri a destra. Fate salire O sulla scala successiva: bloccate i mostri rosa a destra (attenzione!). Eliminateli e raccogliete lo scudo e il cibo.

... Leggendo i numeri dei box, Erik dovrebbe aver usato la chiave per aprire la serratura gialla, evitando l'acido della lumaca. Ora basterà uccidere i mostri sulla piattaforma in cima, prima di poter raggiungere l'uscita. State attenti a non bloccare i nemici in basso a una collina dato che i dinosauri vi colpirebbero ugualmente.

DISTRUGGI E RACCOG

Ancora una volta Erik dev usare la sua testa corazzat per raggiungere una stanz segreta. C'è un dinosauro a guardia della bistecca, ma con un fratello come Baleog non avrete problemi.

Livello 11

3 Una volta sparite la lava andate alla scala. Spingete per scoprire il passaggio segreto (bistecche), e uccidete i cavernicoli.

2 B e O sulla scala; uccidete il cavernicolo e raccogliete il cibo. Fate scendere tutti dal bordo della piattaforma dentro la gabbia. Fate saltare E oltre il burrone a sinistra e salite (cibo), evitando il cavernicolo. Tornate da O e B, scendete a destra fino al pozzo di lava. Saltate oltre il pozzo e usate la chiave per svuotarlo.

BLAAAM!!!

Erik dovrà incornare una statua per scoprire una stanza segreta. State pronti a bloccare un cavernicolo rotolante in modo che Baleog lo possa far fuori. Adesso tocca a Erik raccogliere questa chiave rossa segreta in modo da poter proseguire nel livello.

1 Spostate O e bloccate le palle di fuoco. Distruggete il muro con E, ammazzate il cavernicolo e raccogliete la chiave rossa. Salite con O e bloccate le palle di fuoco. Distruggete il muro con E e ammazzate il dinosauro con B (bistecca). Salite con O a scudo alzato. Seguitelo con B e salite sulla scala successiva. Sparate sulla serratura della gabbia per liberare la donna.

Con i due cavernicoli morti nella stanza segreta, portate tutti in fondo alla scala e usate Olaf per bloccare il cavernicolo, quando si trova a sinistra. Baleog può scendere ed eliminarlo. Tutti devono usare le bolle per risalire e scendere sulla piattaforma a sinistra. Fate alzare lo scudo a Olaf per proteggerlo dalla lava e spingete la pietra nel buco... È fatta!!!

4 Spostate per primo O con lo scudo in posizione alta. Palle di fuoco cadranno, quindi state attenti a non andare avanti troppo in fretta. Spingete il blocco nel buco.

Livello 12

"Walk like an egyptian..!" come cantavano le Bangles! I nostri bravi vichinghi si ritrovano adesso sotto il sole cocente dell'Egitto. Questo livello è solo un piccolo assaggio di quello che vi aspetta più avanti.

2 B oltre il ponte; attaccate gli scorpioni. Premete in avanti durante il combattimento per evitare di essere colpiti. Salite sugli alberi con E (bombe e cibo). Spostate B verso il pozzo e sparate alle noci di cocco.

4 E a destra e su (cibo). O verso il muro. E apre la porta e va dietro lo scudo. Uccidete il faraone; E deve dare una bomba a O.

1 Salite con B sopra un albero e sparate delle frecce verso destra. Le frecce colpiranno le noci di cocco, che cadranno nel pozzo e formeranno un ponte.

3 Salite sull'albero con E e raccogliete la chiave rossa. B deve raggiungerlo e sparare alle noci di cocco per costruire un altro ponte. Mandate avanti O e bloccate lo scorpione in modo che B possa ucciderlo senza problemi.

5 O deve posare la bomba in questo punto mentre i faraoni sono a una certa distanza, e poi scendere giù dalla scala. Se li mancate in questo modo, bloccateli a sinistra con O e ammazzateli con B. Muovete O vicino al masso, con lo scudo in alto, in modo da permettere a E di raggiungere la chiave gialla saltando.

6 E deve evitare le palle di fuoco e scendere per la scala alla serratura. Usate la chiave: ora tutti i vichinghi potranno uscire dal livello.

Livello 13

Questo livello è piuttosto difficile: meno male che ci siamo noi di GP a darvi il trucchettino per completarlo! C'è un passaggio segreto che vi porterà direttamente all'uscita! Per andare avanti dovrete attivare molti interruttori e pulsanti, ma guardate bene dove mettete i piedi.

1 Spostate O verso il muro e distruggetelo con E. Raggiungeteli con B ed eliminate il faraone. Spostate a sinistra E e O dietro le colonne in modo da tenerli al sicuro. Raggiungeteli con B e sparate all'interruttore. Il pavimento scomparirà da entrambi i lati.

2 Planate con O a sinistra e bloccate le palle di fuoco. Seguite con B ed eliminate i due soldati a destra. Portate tutti a destra e fermatevi al pulsante.

3 Premete il pulsante. Fate cadere O in un buco; fate cadere gli altri sullo scudo. Bloccate il soldato a sinistra con O e fatelo fuori con B. Portate B ed E al pozzo di sinistra. Premete il pulsante con B e saltate dall'altra parte con E.

4 Premete il pulsante oltre il muro con E per creare un ponte, premete un altro pulsante per far salire i muri. Spingete il muro con B, uccidete il soldato e raccogliete lo scudo. Attraversate il passaggio con tutti e portateli all'uscita.

Livello 14

Ci sono degli indizi utili, in questo livello, quindi annotate tutte le scritte sulle pietre. Dopo aver preso la chiave rossa, Eric potrà aprire la porta e far uscire i suoi compagni. Non distruggete il muro più in basso: conosciamo già la giusta combinazione di pulsanti!

1 Fate scendere O e premete l'interruttore. Saltate a destra con E e premete il primo pulsante, poi ancora a destra e premete il secondo. Parlate con l'uomo sotto di voi e saltate sulla piattaforma che si alza, seguendola fino in cima; saltate a sinistra sulla piattaforma più alta. Evitate i blocchi che cadono, correte verso sinistra e spaccate il muro.

2 Salite con E sulle scale e distruggete il muro a sinistra; prendete la chiave rossa. Ignorate il muro a destra: contiene solo un masso. Scendete dalla scala.

3 Cadete con E a sinistra, a destra per rallentare. Distruggete il muro a destra per tornare all'inizio. Correte a sinistra e saltate il soldato per raggiungere la scala.

4 Dalla scala, salite nel passaggio segreto arrivando alla zona superiore: ci sono una bistecca e una smart bomb. Tornate indietro, uccidete il soldato con la smart bomb e tornate all'inizio. E deve tornare dall'uomo con cui aveva parlato prima e raggiungere la serratura rossa.

5 Distruggete il muro per trovare la posizione degli interruttori: a sinistra e a destra "su" e al centro "giù". Premete il pulsante ed uscite.

6 Scendete planando con O quando cade la goccia d'acido. Cambiate la posizione dello scudo in volo su e giù per ripararvi dalle gocce. Andate a destra, e ammazzate il soldato con B. Uscite.

Livello 15

Dopo il secondo box (sotto) ammazzate il soldato con B e distruggete il muro con E. Spaccate il secondo muro in basso ed eliminate il soldato ai pulsanti. Con lo scudo sulla testa, O deve premere tutti i pulsanti per far perfettamente combaciare i simboli. Alto/sinistra: insetto, alto/destra: Ankh (una croce egiziana), basso/sinistra: scaglia, basso/destra: occhio. Premete il pulsante vicino al muro d'uscita.

1 E sale sul pilastro(livello segreto). Tornate indietro, saltate il pozzo, premete il pulsante. Saltate dal punto più alto sul blocco con la catena ed evitate le palle di fuoco. Quando il blocco cade, saltate sul lancia-fuoco. A destra con O, bloccate. Sparate con B alla catena.

2 Scendete le scale con E e saltate a sinistra nel passaggio. Andate a sinistra e saltate la mummia per prendere lo scudo e la freccia, poi tornate indietro. Fate scendere B per le scale.

ACTION REPLAY

7E0402O2
7E040A02
7E041202
Cibo infinito per tutti i personaggi

Livello 16

Dovrete eseguire manovre spericolate per uscire da questo livello.Affronterete un nuovo pericolo: le mummie, che possono essere uccise solo con la spada o le frecce incendiarie. Quando siete vicini vi piomberanno addosso, quindi cercate di rimanere a distanza se non volete morire!

1 Andate a destra con E e raccogliete la bomba; uccidete il serpente. Andate a destra, distruggete il muro e prendete la chiave. Fate arrivare O fino alla serratura, usate la chiave e bloccate la mummia.

2 Fate scendere B e uccidete la mummia. Raggiungete gli altri. Uccidete la mummia con la spada. Spingete verso il basso con E (scala nascosta). Evitate i serpenti; raccogliete cibo e freccia.

3 Mandate a destra O e B, bloccando e uccidendo le mummie. Usate la freccia incendiaria. Distruggete il muro a destra con E. Fate scendere E e B per raggiungere l'uscita.

4 Mandate indietro O fino all'inizio e fatgli scendere la scala. Buttatevi dalla piattaforma sulla scala a destra. Raccogliete la chiave blu e continuate verso l'uscita. Lasciatevi cadere sempre subito dopo la goccia d'acido.

Livello 17

1 B a destra; fate fuori il soldato. Andate avanti con E e salite; saltate a destra nel passaggio, attraversatelo e prendete la bistecca. Portate tutti alla piattaforma mobile e attraversate il pozzo.

2 Scudo sulla testa, O deve salire sulla piattaforma che sale. Raggiunto il precipizio a sinistra, planate e raccogliete cibo e chiave, premendo a destra per atterrare sulla piattaforma. Premete il pulsante.

3 Fate salire O con la piattaforma e raggiungete la parte alta del livello planando dalla cima e bloccando il soldato. Fate arrivare gli altri ed eliminate i soldati con B. Usate la chiave.

4 Fate scendere O e B con l'ascensore e uccidete le mummie a sinistra. E raccoglierà chiavi e cibo. Fate salire tutti in cima e usate la chiave sulla serratura.

Dopo aver preso l'ascensore e aver usato la chiave blu, fate salire le scale ad E e cadete nel pozzo. Portatelo a sinistra ed evitate i blocchi che cadono dal soffitto. I blocchi si ammasseranno in modo tale che E potrà saltare a sinistra. Spingete il blocco nel burrone. B e O possono finalmente andare a sinistra, uccidere il soldato e uscire.

Livello 18

1 O scudo sulla testa, deve bloccare i cilindri più piccoli e aiutare E a passare. Saltate nei due condotti d'aria per raccogliere gli oggetti.

2 B a destra; sparate al pulsante. Mandate tutti a destra e poi giù per le scale. Saltate con E dallo scudo di alla piattaforma mobile. Usate la smart bomb sul nemico e saltate nel condotto.

3 Attraversate il condotto con E e salite, evitando gli alieni e raccogliendo la freccia. Fate scendere B e spingete a sinistra nel condotto. Andate a sinistra e fate fuori il nemico dal bordo.

4 B va a sinistra e nel condotto (stanza). Uccidete il nemico e prendete lo scudo. E arriva e molla una bomba sui blocchi sopra la scala.

5 Andate a sinistra a raccogliere la smart bomb e usatela sul robot. Andate a raccogliere la chiave. Riunite tutti qui.

Quando i tre compari si ritroveranno nella parte bassa del livello, sparate al pulsante di sinistra con Baleog per fermare il pistone. Andate poi a destra con il nastro trasportatore, evitando gli altri pistoni fino a raggiungere la serratura di sinistra su cui dovrete usare la chiave.

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 19

Questo livello non è difficile come sembra. Una novità è rappresentata dalle gru, che, con il loro magnete, possono tirar su Olaf quando posiziona lo scudo sulla testa, e portarlo in posti altrimenti irraggiungibili. Abbassate lo scudo per scendere e alzatelo di nuovo se dovete tornare su.

1 Fate salire E nella gru. Sollevate questo blocco, spostatelo e fatelo cadere sulla pedana a pressione. Uscite dalla gru, andate a destra verso il primo palo e arrampicatevi per scoprire una stanza segreta e raccogliere una smart bomb.

2 Portate O ed E fino a questa gru, e posizionate lo scudo di O sopra la testa. E deve magnetizzarlo, farlo cadere a destra e premere velocemente il pulsante, tirarlo di nuovo su e muoverlo quindi verso sinistra.

3 Portate tutti qui.B sull'altalena ed E sull'altra estremità. Usate le molle fino al condotto e raccogliete la smart bomb.

4 Saltate con E in questo condotto ed eliminate il robot con la bomba. Prendete la bistecca e saltate sulle molle. Fate fuori l'alieno e il mostro con una bomba. Portate tutti in alto . Mandate E sulla gru.

5 Alzate lo scudo di O vicino alla gru. Portatelo a sinistra con l'aiuto di E. Fate planare O sulle punte all'uscita del livello. Andate a destra con O e premete il pulsante per disattivare il campo di forza.

Livello 20

L'obiettivo di questo livello è trovare quattro oggetti e metterli al loro posto nell'area d'inizio. Olaf può proteggersi dalle bombe lanciate dai robot volanti se tiene lo scudo sopra la testa.

1 B nel condotto. A destra con O, planate nel pozzo, prendete l'ascensore ed entrate nel condotto. A destra, bloccate il robot. A destra con B, salite, eliminate il nemico e prendete la freccia. Tornate e fate fuori il robot.

2 Tornate nella stanza (freccia) con B. A destra nel condotto fin qui. Sparate al robot. A sinistra, prendete il cibo, poi su per prendere gli utensili. Tornate da O. Scendete con E.

3 Mandate E a sinistra e scivolate oltre le spade. Prendete la batteria e tornate all'ascensore. Raggiungete E con O e B e tornate all'area d'inizio. Date a O gli utensili di B.

4 Fate salire O in cima, scudo in testa. Andate a sinistra, passate sulle punte. Planate oltre le punte e premete il pulsante. Andate a sinistra e usate gli strumenti sulla macchina.

5 Portate B a questo punto e salite sulla piattaforma per sparare ai robot volanti sula sinistra e ai tubi della fornace rossa sulla destra. Scendete sul nastro trasportatore, uccidete il nemico e andate a raccogliere la pozione a destra. Fate seguire E e salite sui tubi per raccogliere una smart bomb. Andate a sinistra con E, arrampicatevi sui tubi e raccogliete il cibo e la bomba. Prendete il piccolo blocco dal macchinario con O. Prendete l'ascensore con tutti i vichinghi e scendete a mettere i pezzi al loro posto. Andate a destra verso l'uscita.

6 Piazzando il blocco in questo macchinario, vi verrà dato un set di batterie. Piazzatele dentro questa macchina per far aprire la porta e uscire.

Livello 22

In questo quadro dovrete fare un vero lavoro di squadra per raggiungere altezze vertiginose con l'aiuto di un'altalena. E può saltare sulla parte sollevata in modo da lanciare in aria uno dei suoi fratelli, ma dovrete selezionare molto velocemente l'altro vichingo per dirigerlo in volo. Non dimenticatevi di posizionare Olaf sotto il pistone con lo scudo in posizione alta per far passare gli altri.

1 A destra con E, salite sulla scala. A destra, oltre il pistone. Raccogliete la bomba. Saltate a sinistra e mollatela sul macchinario. Saltate sulla molla alla piattaforma a destra e andate nella stanza segreta.

2 Dalla stanza segreta, saltate sulle molle con E e eliminate il nemico a sinistra con la smart bomb. Prendete le bombe. Tornate giù e distruggete il muro a sinistra per scoprire cibo e una bomba. Raccogliete tutto con B e portate tutti sull'altalena.

3 O sull'altalena. E sulla parte sollevata. O sulla piattaforma fluttuante, giratevi a sinistra. Fateci arrivare B nello stesso modo, verso destra, e sparate ai pulsanti.

4 B sull'altalena. E sulla piattaforma fino al punto più alto a destra. Saltate sul macchinario e mollate una bomba. Riportate tutti sull'altalena. Bloccate il robot. Distruggetelo con una bomba di E.

5 A destra con E, prendete la bomba. Tutti in cima. A destra, distruggete il muro e prendete il cibo. Tutti a sinistra; E molla una bomba sui blocchi. Scendete e mollatene un'altra. Sparate al pulsante con B dalla piattaforma sinistra. Uscite tutti.

In questo livello scopriamo un nuovo piccolo trucchetto: sparando una freccia nella direzione di un altro vichingo è possibile scegliere la direzione nella quale procederà la freccia, tenendola sullo schermo, per farle coprire una distanza più lunga. Lasciate la bomba a Olaf.

Livello 21

1 Scendete dalla scala con O e bloccate il robot. Scendete ancora più in giù con B e sparate al nemico sulla destra. Raccogliete il cibo, sparate ai mattoni attraverso l'apertura e scalate i tubi per trovare la freccia incendiaria.

5 A sinistra con E, al blocco rosso. Uscite. Alzate lo scudo di O e salite. A sinistra e scendete. Usate la bomba sul robot volante. Raccogliete il cibo, premete il pulsante e uscite. B scende con ascensore ed esce.

4 A sinistra con E, scendete, a destra fino alla molla nel pozzo. Spingete a sinistra per attraversare il burrone. Salite sulle piattaforme e sui nastri fino alla chiave rossa. Andate a sinistra e Cadete nel pozzo.

2 B sull'ascensore, salite fino al burrone destro. Sparate ai mattoni. Tornatein cima e sparate al robot, poi a destra e sparate al pulsante.

3 B sulla scala, a destra sul bordo. E sul ponte, raggiungete il pulsante. Sparate una freccia con B, e cambiate personaggio con "L", passando a E. Lo schermo seguirà la freccia

LEGENDA

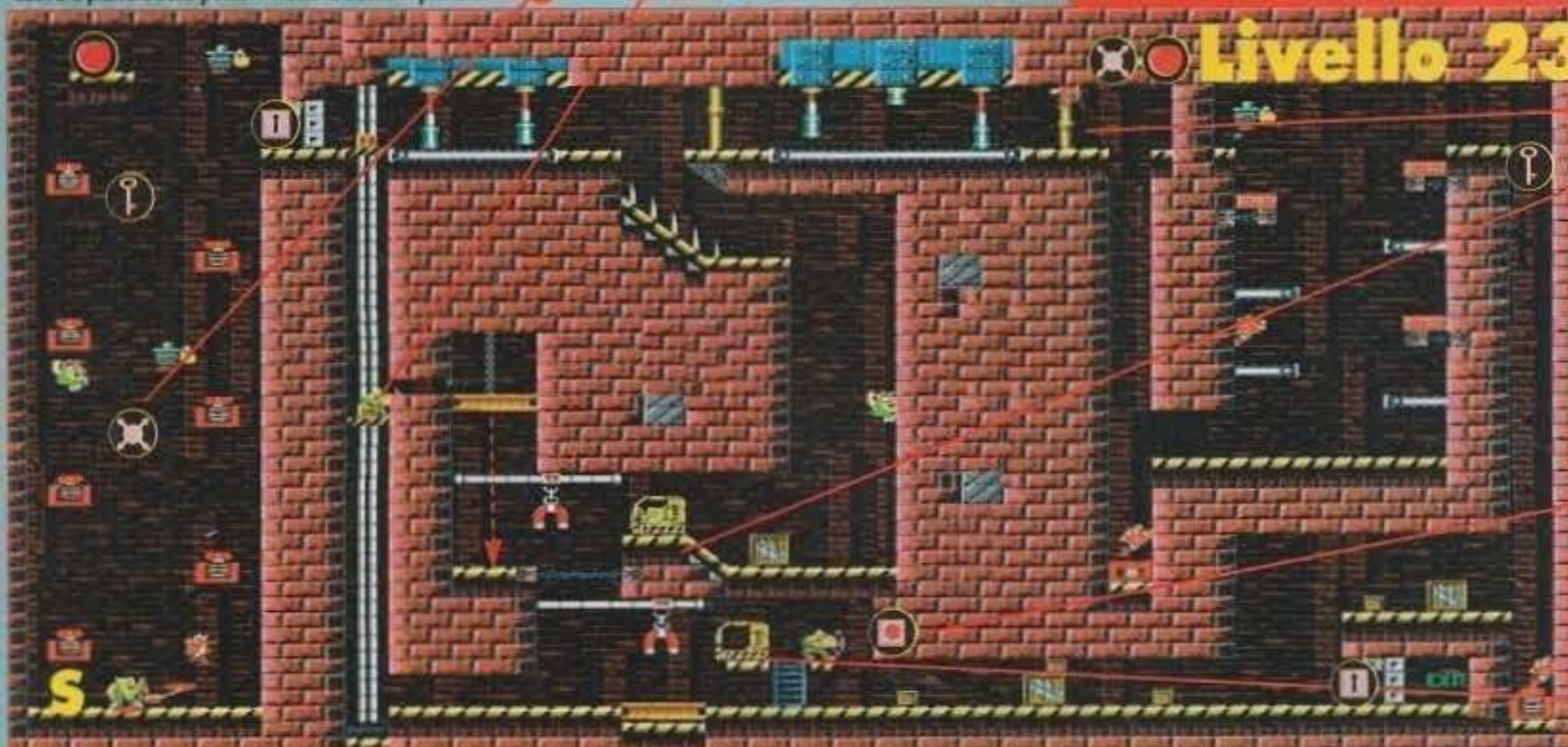
- Il pomodoro, se raccolto, fa recuperare un punto di energia.
- La bistecca gigante vi restituisce ben 2 punti di energia (solo di energia perduta).
- Lo scudo vi regalerà un'unità di energia supplementare, anche se siete già al massimo.
- Potrete lanciare le bombe e distruggere pressoché ogni nemico. Tenete lontani i vichinghi all'esplosione!
- La Smart Bomb può essere utilizzata per uccidere tutti i nemici presenti sullo schermo.
- La freccia incendiaria può essere usata solo da Baleog: basta un colpo per qualunque nemico.
- Potete aprirla solo con la chiave dello stesso colore.
- Per usare le chiavi basta selezionarle vicino alle serrature dello stesso colore.
- Gli stivali anti-grav permettono a un vichingo di camminare in un campo gravitazionale.
- I pulsanti possono essere premuti o colpiti da una freccia. Di solito attivano un meccanismo.
- Gli interruttori funzionano come i pulsanti. Premetene uno per aprire una porta o per attivare qualcosa.
- I bersagli sono simili ai pulsanti ma possono essere colpiti solo da una freccia di Baleog.

Ci sono due gru in questo livello che dovranno essere usate da Olaf e da Erik per muovere una trave. Erik dovrà saltare in un lungo precipizio, ma c'è una molla che lo aspetta in fondo. Rimanete al centro e assicuratevi di caderci sopra.

Livello 23

1 O sull'altalena. E sulla parte sollevata. O sulle molle fino alla smart bomb da usare contro il robot. Continuate fino alla chiave rossa e alla serratura in alto a destra. Usate la chiave e alzate lo scudo per passare i pistoni. Cadete a destra e planate sulle punte. Andate a destra e planate.

2 B sulle molle ea destra fino all'ascensore. Scendete al punto segnato, sparate una freccia alla catena e fate cadere la trave. Tornate su con l'ascensore.

3 Fate salire E con le molle e raggiungete B. Andate a destra, oltrepassando i pistoni, e salite su questo tubo. Andate a destra sulla piattaforma e usate una smart bomb per far fuori il robot volante. Lasciatevi cadere nel precipizio e rimbalzate sulla molla verso destra. Salite sulle piattaforme fino al bordo destro.

5 O nella gru. Spostate il magnete a destra e raccogliete la trave. Mollatela sul campo di forza. Raccoglietela con E e fatela cadere nel pozzo.

6 B giù con l'ascensore. A destra e raggiungete E. Dalla scala, sparate una freccia al pulsante per disattivare il campo di forza. Fate uscire O dalla gru e fatel cadere a sinistra. Mandate tut destra verso l'uscita.

4 E nel pozzo a destra raccogliete la chiave. Rimbalzate sulla molla a sinistra fino al bordo. A sinistra e poi giù verso la serratura. Usate la chiave, andate a sinistra ed entrate nella gru.

http://www.oldgamesitalia.net/

HELP

Livello 24

Dovrete usare le gru per spostare le travi e far arrivare i vichinghi sulle piattaforme inaccessibili. Attenzione dopo i pistoni: siete su un nastro trasportatore e ogni movimento brusco porterà a morte certa.

1 E sulla scala e a destra saltando sulla trave. Saltate a sinistra sulla molla fino alla gru. Distruggete il muro a sinistra. Muovete la trave a destra. Saltate sull'altra trave e sulla piattaforma. Prendete la bomba e usatela nel muro a destra.

2 Cadete con E dal buco e prendete la bistecca e la bomba. Rimbalzate sulla molla e raggiungete gli altri. A destra alla gru. Salite con O e andate a sinistra.

3 Muovete la trave a destra con E. Cadete a sinistra con O. Muovete la trave a sinistra e cadete con O sulla molla fino alla gru in cima. Alzate lo scudo e planate tra le scariche, prendendo la chiave. Arrivate alla serratura.

4 E a sinistra da O, distruggete il muro. Prendete la freccia e usate la bomba sul pavimento sopra la piattaforma. A destra, date la freccia a B. Cadete con O e bloccate il robot, uccidetelo con B.

5 Alzate lo scudo di O e andate a destra. Planate nel condotto, prendete la bomba e il cibo. Giù l condotto, prendete lo scudo. Indietro a sinistra dopo i pistoni, planate sulle punte e uccidete i due mostri.

6 O all'ascensore e verso l'alto. Raggiungetelo con gli altri. Tutti giù. Sparate alle lame con B. Andate a destra con B e fermatevi sulla sega. Saltate con E nel punto più alto. B sulla piattaforma; sparate alle valvole rosse.

Livello 25

Dopo aver ucciso il robot in alto a destra, dall'altalena, fate girare B a sinistra e sparate alla catena. Saltate sopra per prendere la bomba. Distruggete il mostro e prendete la chiave blu. Portate tutti in fondo, alla fornace. Sparate con B e uscite.

1 E a sinistra e sull'ascensore fino in cima. Saltate nel condotto e andate a sinistra alla torcia. Tornate indietro e accendete la fornace a destra. Poi a sinistra, sulla scala e attraverso la gru.

2 Prendete il blocco col magnete con E e buttatelo nella macchina. Prendete gli utensili e raggiungete gli altri. Tutti sull'ascensore fino in cima.

3 Usate gli utensili sulla macchina in cima alla piattaforma mobile. Cadete con B e andate a destra a uccidere i due mostri. Cadete con O dal buco e andate nel condotto per bloccare il robot a destra.

4 Raggiungete O con B e andate a destra (freccia). Uccidete il robot. O a destra a bloccarlo, uccidetelo con B. Prendete la bistecca.

5 Tutti all'altalena. B sopra ed E dall'altra parte. Rimbalzate sulle molle con B fino alla piattaforma levitante, sparando ai robot volanti.

Livello 26

In questo livello c'è un nuovo mezzo di locomozione: andate su una pompa e gonfiate un vichingo per farlo fluttuare un po', ma fate attenzione alle punte o lo farete scoppiare come un palloncino.

1 O alla pompa, levitate alla prima piattaforma a destra e bloccate il mostro. Uccidetelo con B. Alzate lo scudo di O, usate la pompa quando la piattaforma viene giù.

2 Levitate alla chiave rossa e sgonfiatevi prima delle punte. Levitate alla pompa, poi in alto alla serratura, usate la chiave, andate a destra e prendete la chiave blu.

3 O a sinistra e giù alla serratura blu. Usate la chiave e la pompa fino alla pompa successiva. Levitate all'interruttore in alto e attivatelo. Sgonfiatevi e andate alla piattaforma destra (chiave gialla).

4 Andate alla pompa dalla chiave gialla e levitate sulla destra alla bomba. Levitate alla serratura in fondo. Usate la pompa e sgonfiatevi a metà per arrivare alla piattaforma evitando le punte.

5 Usate le pompe con E e B e raggiungete O. B a destra, usate la pompa e levitate alla serratura. Sparate alle valvole rosse, uccidete i mostri e prendete la chiave rossa. Usatela e raggiungete B.

6 O dà la bomba a E. Cadete con E alla piattaforma levitante e lanciate la bomba sul muro sinistro. Alla pompa a sinistra e su al bottone. Prendete la chiave blu. Tutti alla pompa in basso a destra. Levitate alla piattaforma, usate la chiave e uscite.

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 27

Un livello molto grande ma abbastanza semplice. Ci sono tre stanze segrete, ma è meglio ignorare l'ultima: è sorvegliata da un mostro sputa-acido.

4 E a destra ai nostri trasportatori, saltate alla piattaforma in alto a destra. Prendete la chiave blu. A destra e giù nel passaggio. Prendete lo scudo.

5 Usate le bolle per arrivare alle piattaforme in basso a destra. Ignorate la stanza segreta. Saltate a sinistra sulle piattaforme.

6 Saltate con E a sinistra sulla piattaforma vicina all'uscita. Lasciatevi cadere a destra e usate la chiave sulla serratura. Uscite.

1 Alzate lo scudo di O e planate nel pozzo a destra. B a destra, sulle scale, a sinistra e giù sulla piattaforma. Poi su, lasciatevi cadere tra il primo e il secondo bersaglio sulla destra al passaggio segreto. Uccidete i mostri e prendete la freccia incendiaria.

2 B alla piattaforma sinistra, sparate ai bersagli e cadete a destra. Uccidete i mostri, prendete la bomba e la chiave. Tornate indietro e usatela. Planate con O sulle punte, premendo a destra per arrivare alla scala, poi alla piattaforma. Scala e poi destra, alla serratura.

3 B a sinistra e giù. Usate la bomba, cadete e sparate al bersaglio. Cadete, uccidete il mostro, sparate alla catena. Cadete verso destra, poi verso sinistra. Usate il teletrasporto. A destra alla scala, ancora a destor alla molla, ancora a destra da O.

PASSWORD

	12-QCKS	25-V8TR
	13-PHRØ	26-NFL8
	14-C1RØ	27-WKYY
2-GR8T	15-SPKS	28-CMBO
3-TLPT	16-JMNN	29-8BLL
4-GRND	17-TTRS	30-TRDR
5-LLMØ	18-JLLY	31-FNTM
6-FLØT	19-PLNG	32-WRLR
7-TRSS	20-BTRY	33-TRPD
8-PRHS	21-JNKR	34-TFFF
9-CVRN	22-CBLT	35-FRGT
10-BBLS	23-HØPP	36-4RN4
11-VLCN	24-SMRT	37-MSTR

Livello 28

Accidenti! Adesso le cose si fanno difficili. Il livello "caramella" ha delle leve che muovono delle piattaforme: queste possono trasportare i vichinghi sopra pericolose punte, ma se spostate la leva sbagliata diventeranno dei puntaspilli.

1 Saltate sulla molla con E e andate alle leve. Cadete con B e O a sx poi andate a dx. Girate la leva di centro con E. B e O a dx alla fine della piattaforma. Girate la leva di sx. B e O a dx sul bordo. Girate la leva di centro.

2 Planate a dx con O, prendete il cibo e la bomba. Bloccate il mostro e uccidetelo con B. Cadete con E sulla piattaforma, andate giù e saltate a dx alla chiave blu. Saltate a dx alle leve. Attivate le leve di dx e di sx. B e O a dx sulla piattaforma. Muovete la leva di centro con E, poi a destra, saltate sulla molla a destra sulla piattaforma.

3 O e B a destra e giù. O deve usare la bomba sul blocco verde. Alzate lo scudo e andate giù, premendo il pulsante. Planate sopra le punte, B a destra alle leve.

4 Girate le leve di centro e di destra. E a destra al bordo. B deve girare la leva di destra. E a destra al bordo. Girate la leva di sinistra. E a destra all'ascensore e giù di un piano.

5 B all'ascensore e giù di un piano. O a dx, planate sull'ascensore. Su di due piani. A dx e planate attraverso le scariche elettriche. Prendete la chiave e premete il pulsante.

6 E giù con l'ascensore: date la chiave blu a O. O a sinistra e giù nella bolla. Andate su e usate le chiavi sulle serrature. Raggiungete O e uscite.

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 29

Un livello pieno di punte e di palloncini. L'uscita è dietro un muro che potrete distruggere solo dopo aver trovato tre chiavi. Tutti i teletrasporti portano i vichinghi all'uscita, ma non c'è modo di tornare indietro.

1 Saltate con E a dx oltre le punte e alla molla. Sempre a destra alle oltre molle e alla cascata. In alto al nastro trasportatore superiore, evitate le otto palle. Saltate a sinistra oltre le punte al lungo nastro.

2 Saltate con E a sinistra sulle piattaforme e giù al nastro in fondo. Saltate oltre le punte alla chiave rossa. Saltate a sinistra attraverso i nastri e sopra il buco fino al teletrasporto.

3 Cadete con B a sx alla piattaforma mobile. Sparate al bersaglio. A sx, saltate sulle molle fino al cibo, poi premete a dx. Uccidete i mostri in alto. A sx alle piattaforme mobili e sparate ai bersagli.

4 B a sinistra alla chiave blu, usate il teletrasporto. Andate a destra e uccidete i mostri, usate la chiave blu. Fate usare il teletrasporto anche a E e usate la chiave rossa.

5 Alzate lo scudo di O e planate oltre le punte. Giù alla pompa e fluttuate su e a destra, prima delle punte. Usate le pompe e le molle per andare a destra alla chiave. Teletrasportatevi e usatela. Uscite.

Livello 30

Dopo che Baleog avrà sparato al bersaglio del mostro, mandate O giù e bloccate l'altro piccolo mostriciattolo. B a seguire per ucciderlo. E a sinistra nel lungo condotto, giù sulle molle e sulla piattaforma del teletrasporto. O giù dalle scale e al muro a destra. Dategli la chiave blu. Ora potrà aprire il cancello e uscire.

1 B a sx e giù al nastro. Sparate al bersaglio e cadete a sx (chiave). Seguite con O, bloccate il fantasma. Uccidetelo con B. Raggiungeteli con E. B dà la chiave a E. Teletrasportatevi e andate a dx dopo la serratura gialla.

2 E di corsa a destra dalla serratura gialla, saltate e premete a sinistra fino alla piattaforma sopra. Su e a destra alla scala. Scendete e teletrasportatevi. A destra e sulla scala alla chiave rossa.

3 E indietro dalla chiave rossa al teletrasporto. Saltate sulla scala, salite e premete a sx per cadere su quella successiva. Usate le piattaforme semoventi fino alla piattaforma in alto a sinistra. Usate il teletrasporto. A destra alle serrature. Usate le chiavi blu e rossa.

4 Prendete la chiave gialla con E. Premete a sinistra per rimbalzare sulla molla. Cadete sulla serratura. Teletrasportate O, a dx alla serratura, poi alla molla, rimbalzate sullo scudo. Portate B a destra con O. B sul bordo. E deve dare la chiave gialla a O.

5 O a sx alla serratura e usate la chiave. Planate oltre le punte, oltre la mano e rimbalzate sulla molla fino alla scala. Su alla scala successiva, giratevi a destra, scudo in basso. B a destra, cadete sulla molla fino alla piattaforma. Sparate ai blocchi e al bersaglio.

 http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 31

Pompate!!! Dovrete levitare dappertutto, evitando punte, laghi di cioccolata e fantasmi di Baleog che vi attaccheranno con le frecce. Assicuratevi di bloccarle con Olaf prima di uccidere gli impostori!

1 Alzate lo scudo con O e portate tutti a sinistra, oltre le bolle fino alla molla. Saltate oltre il muro e premete il pulsante. Abbassate lo scudo di O e bloccate il fantasma. Uccidetelo con B. Alzate lo scudo di O.

2 Portate tutti a sx, sulla pompa, andate alla successiva e gonfiate B. Galleggiate in alto a dx sul bordo. Andate a dx e sparate ai bersagli. Levitate con O e raccogliete cibo e scudo. Sgonfiatevi e planate a dx. Scendete oltre la pompa.

3 Andate a destra con O e planate sopra le punte, alla chiave rossa. Premete a sinistra verso il bordo. Salite alla serratura rossa e usate la chiave. Raggiungete O con E.

4 E use pump to float up to B. Jump up, take blue key and bomb. Use key on lock. Jump right and use pump to reach the clock here. Push block left off ledge and drop down to take yellow key.

5 Usate la pompa con E e levitate fino alla serratura gialla. Usate la chiave. Andate a sx a scendete alla pompa. Usatela e andate verso la molla. Saltate sul bordo. Raggiungete E con O e abbassate lo scudo. Raggiungeteli con B.

6 Sparate a sx ai bersagli. Usate la pompa con tutti fino alla molla. Sgonfiatevi e saltate a sinistra verso la piattaforma semovente. Scendete sull'altra piattaforma e andate sul bordo sinistro. Bloccate il fantasma nel pozzo e uccidetelo. Scendete con E e usate la pompa. per andare a sinistra, sopra le punte. Prendete la chiave rossa, sgonfiatevi e raggiungetelo.

7 Andate a dx con O e bloccate il fantasma. Uccidetelo con B. Andate con E alla serratura rossa a dx e usate la chiave. Scendete, usate la pompa e andate all'uscita.

Livello 32

Dopo aver raggiunto la parte alta del livello e bloccato le otto palle con O, usate la smart bomb di B sull'alieno a destra. Ora B può andare a destra e premere il pulsante. Sgonfiatevi a metà strada per evitare le punte e uscite.

1 Usate la pompa con E e O e andate a sx verso quello successiva. Usate la pompa con E e volate a dx nel passaggio segreto. Raccogliete le bombe, scendete verso la pompa e volate verso la scala più in alto.

2 Andate a sinistra con E, giù e premete l'interruttore, prendete la bomba e andate al cibo. Saltate a sinistra verso il muro e mollate una bomba. Andate a sinistra e scendete. Saltate e premete l'interruttore. Andate a destra e scendete all'interruttore in basso. Aspettate.

3 O Alza lo scudo. Pompatevi e andate a sx. I ventilatori spingeranno O. Andate a sx alla pompa successiva e alla chiave rossa. Planate sul ventilatore basso; premete l'interruttore con E. Usate la pompa con O e ripremete l'interruttore.

4 Levitate con O per raggiungere B. Andate a destra con O e usate la pompa per raggiungere la serratura rossa. Usate la chiave, planate a destra fino al passaggio segreto. Riportate gli oggetti a B.

5 Usate la pompa su O e B e levitate fino alla successiva. Scendete con O sulla piattaforma mobile e bloccate il fantasma. Uccidetelo con B e sparate al bersaglio. O a destra, alzate lo scudo e usate la pompa. Prendete la chiave blu e sgonfiatevi prima delle punte.

6 Andate a sx con O e B e tornate alla pompa sopra l'area di partenza. Usate la pompa con O (scudo alzato). Raggiungete la serratura, usate la chiave blu, levitate a sinistra e usate le molle. Bloccate le otto palle dal bordo.

http://www.oldgamesitalia.net/

The Lost Vikings

Livello 33

1. E verso dx a distruggere il muro (freccia). Mettete O sull'altalena, saltate con E sul bordo e muovete O a sx (scudo alzato). Saltate con E dallo scudo alla bomba. Tornate all'altalena, catapultate O e andate all'interruttore.

2. Premete l'interruttore con O e andate al muro sx. Mettete E sull'altalena, date la smart bomb a B. Raggiungete O con E e distruggete il muro. O ferma il muro con lo scudo. B distrugge il muro e prende la bomba.

3. Sparate con B ai mattoni, dall'apertura. Levitate fino al nastro trasportatore e sparate al bersaglio. Scendete e sparate al bandito. Andate a destra e sparate alle catene.

4. Tornate con B sull'altalena e cadete sul pulsante. Giratevi a dx. Seguite con O e premetelo. Girate l'interruttore con E e prendete la bomba. Usate la pompa per raggiungere la chiave blu. Usate la bomba sul muro.

5. Tornate con E alla bomba, andate a dx e usate le molle fino alla chiave e alla serratura. Spingete il blocco a dx, verso il pulsante. Bloccate il fantasma con lo scudo. Seguite con B e ammazzatelo. Tutti al teletrasporto.

6. Dovrete compiere delle azioni complicate mentre i tre scendono con l'ascensore. Sparate al bersaglio di sinistra con B, saltate con E sul bordo destro e su velocemente a prendere la chiave gialla, cadete sulle molle e a sinistra per usarla. Scendete sull'ascensore mobile e e sparate al bersaglio con B!

Livello 34

1. Alzate lo scudo di O e planate tra i laser. Prendete la bomba e usate il teletrasporto. Planate e mollate una bomba sul computer. Planate a sx. Scendete, oltrepassate il computer e prendete la chiave.

2. Utilizzate il teletrasporto e la chiave blu con O, abbassate lo scudo. Saltate oltre il precipizio con E, rimbalzate sulle molle verso la bomba a dx. Cadete nel buco e premete a dx per raggiungere la scala.

3. Andate a dx e scendete con l'ascensore (O e B). Bloccate e uccidete l'alieno a sx. Prendete la bomba, andate a dx e tirate la freccia nella fessura (passate a E).

4. Scendete le scale con E e prendete la chiave gialla. Salite ancora e saltate a dx. Utilizzate le piattaforme mobili per raggiungere la serratura a sx.

5. Usate la chiave con E e passate oltre le scariche elettriche. Saltate verso il muro e usate una bomba. Scendete a sx a premere il pulsante. Andate al nastro e utilizzatelo, prendete una bomba, andate a dx nel passaggio per raggiungere il teletrasporto e utilizzatelo.

6. Utilizzate il teletrasporto e andate verso il bordo. Salite sulla piattaforma. Girate B a sx, alzate lo scudo di O e andate a premere il pulsante dx con E. Aspettate la piattaforma e scendete.

Dopo che E si è teletrasportato (stanza segreta), andate a dx e aspettate le piattaforme semoventi. Salite fino al muro di sx. Usate una bomba. Andate verso il teletrasporto di dx e aspettate. Ora B può teletrasportarsi, salire con l'ascensore, sparare ai bersagli e attraverso la fessura a dx. Passate a E: lo schermo seguirà la freccia fino al pulsante. Usate il teletrasporto con E. O sa dx, teletrasportatevi, andate a dx e alzate lo scudo. Saltate dallo scudo con E e andate alle frecce. Levitate fino alla chiave e teletrasportatevi. Andate a raccogliere la chiave rossa a sx con O, evitando il cibo e il teletrasporto. Portate tutti alle serrature.

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 35

5 Planate con O sulla molla. Prendete la chiave rossa e saltate al teletrasporto. Premete il pulsante e teletrasportatevi. Prendete la chiave blu da B. Teletrasportate E e saltate verso quello alto. Usatelo e saltate a sx oltre i laser. Usate una bomba che cadrà sul muro. Usate il teletrasporto.

4 Scendete con B, andate a sx sulla piattaforma mobile. Sparate al bersaglio. Scendete le scale e uccidete gli alieni. Raccogliete il cibo, scendete e raccogliete la chiave blu. Teletrasportatevi.

3 Scendete sullo scudo con B e sparate al bersaglio. Teletrasportatevi, andate a sinistra e cadete sulla molla. Saltate agli interruttori e azionate il destro e quello centrale. Tornate al teletrasporto e usatelo.

2 Raggiungete E con B (frecce) e O. Fate scendere O e bloccate l'alieno, uccidendolo con B. Usate il teletrasporto con O, andate a sx e cadete sulla piattaforma sotto il teletrasporto. Alzate lo scudo.

2 Teletrasportate E e saltate le punte. Sparate una freccia con B. Premete L per seguirla. Raccogliete le bombe e cadete a dx. Distruggete il muro a sx e prendete le frecce. Passate i raggi e usate le bombe sui blocchi.

1 E deve salire al teletrasporto e prendere le bombe. Andate alle frecce. Saltate in alto e premete in giù a sx per cadere tra le frecce. Usate una bomba sul computer. Tornate su e a dx. Usate lo stesso metodo per cadere tra le frecce a dx. In fondo andate a sx, evitando le palle di fuoco. Aspettate tra i raggi. Salite da sx per prendere la chiave gialla. Andate su e teletrasportatevi. Date la chiave a O. Saltate dallo scudo e premete il pulsante.

Livello 36-1

Il penultimo livello è diviso in tre parti, quindi state attenti a non perdere un vichingo. Ci sono scorpioni da tutte le parti e dovrete eliminarli uno ad uno con Baleog. Ogni volta che verrete punti perderete un'unità di energia. Andate avanti mentre combattete con la spada.

1. Levitate sulle frecce e a destra verso la serratura. Giratevi a sinistra, Fate salire O dalle frecce di sinistra, fluttuando sopra lo scorpione, andate al muro di sinistra, poi giratevi e bloccatelo. Sparate a sinistra con B. Premete R per passare a O e seguite la freccia fino allo scorpione.

2 Fate le stesse cose per uccidere lo scorpione. Raggiungete B con O; prendete il cibo. Andate a sinistra con B e raccogliete la chiave gialla. Usatela e raccogliete la chiave rossa. Usatela, bloccate e uccidete lo scorpione.

3 E raggiunge gli altri. Andate a dx; prendete la chiave. Andate a sx e scendete. Dx, sulla molla e sulla scala. Usate la chiave. Saltate sulla molla con B, (frecce), ammazzate lo scorpione.

4 Raccogliete lo scudo e usatelo con B. Levitate e uccidete lo scorpione a dx. Prendete la chiave gialla e usatela sulla serratura; Raggiungete B e uscite!

Livello 36-2

Ecco un sacco di nuovi robot svolazzanti, e non abbiamo più smart bomb con cui ucciderli. Dovrete eliminarli come gli scorpioni. Non dimenticatevi che O può proteggervi con lo scudo alzato sulla testa.

1 Levitare verso l'alto, attraverso questi laser, e raggiungere la chiave blu a sx. Andare alla serratura. Usate la chiave. Bloccate il robot volante e uccidetelo.

2. Correte con E finché il secondo robot non è sullo schermo. Andate dietro lo scudo. Uccidetelo con B. Andate a dx alla serratura con O e B. Distruggete il muro a sx e prendete il cibo.

3 Prendete la chiave con E e raggiungete gli altri. Bloccate il mostro e uccidetelo. Salite la scala con O e rimbalzate sulla molla. Cadete nel pozzo e andate a sx a prendere la chiave rossa.

4 Alzate lo scudo con O e saltate a sinistra verso il robot volante. Seguitelo con B e salite sulle scale. Uccidete i robot. Usate la chiave con O. Scendete le scale con B quando il robot è a destra. Salite la piccola scala e uccidete il robot. Seguite con O e planate verso la chiave blu.

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 36-3

In questa sezione sarete teletrasportati in una stanza senza apparente via d'uscita. E deve distruggere il muro dall'altra parte per liberare i suoi fratelli. E può ora raccogliere la chiave e aprire l'uscita.

1 Abbassate lo scudo di O e andate alla bomba di destra. Bloccate il nemico e uccidetelo con B. Salite le scale con E e saltate attraverso le scale, sulla chiave rossa. È meglio scendere più in basso possibile, saltare in alto e spostarsi verso la scala successiva.

2 Usate la chiave con E e fate levitare tutti in questo punto, evitando i raggi, sul bordo sinistro. Usate una bomba di O sui blocchi. Saltate giù due volte con E, oltre le punte, e premete il pulsante.

3 Levitate con E, prendete la chiave e usatela. Teletrasportatevi. Saltate nel passaggio con E. Saltate il nemico e scendete la scala segreta a sx. Distruggete il muro sulla dx, bloccate e uccidete il mostro. Salite a prendere la chiave.

Livello 37

1 Planate con O e usate le frecce per salire fino al bordo in alto. Prendete le bombe e saltate con la molla sulla scala. Aspettate i laser e salite, andate a dx sulla scala successiva e mollate una bomba sul Tomator. Andate velocemente a destra per mollare un'altra bomba e tornate indietro a mollarne una seconda. Aspettate circa un secondo e lanciatene una terza.

2 Quando il Tormator cadrà, planate e prendete la chiave , andate a dx a prendere la bomba e usate la chiave. Teletrasportatevi. Scendete a sx con B e salite sulla scala. Andate a dx e scendete sulla piattaforma. Sparate al pulsante.

3 Saltate sulla molla con B e raggiungete le scale. Salite sulla scala più alta e scendete sulla piattaforma. Salite la scala a dx. Scendete verso l'ascensore.

4 Tormators spara 4 laser e due bombe. Mentre spara usate l'ascensore per lanciare frecce sugli interruttori poi, quando cade, sparate ancora per far ricomparire la piattaforma.

5 Prendete la chiave con B. Tornate all'inizio e usatela. Saltate sulla molla, premete l'interruttore e teletrasportatevi. Date a E tutti gli oggetti di B .

E deve saltare sullo scudo verso il teletrasporto e utilizzarlo. Aspettate che il Tomator vada verso dx e spingetelo nel raggio elettrico. Saltate sulla scala per evitare i laser e avvicinatevi a lui quando lancia le bombe. Continuate a colpirlo. Prendete la chiave rossa e usatela. Dirigetevi al pulsante, sparate con B, premete L per seguire la freccia fino al bersaglio. Portate tutti a dx verso il teletrasporto. Abbassate lo scudo di O e raccogliete le bombe a sx. Scendete tra le frecce, andate a dx e su, planando a sx per lanciare bombe. Cadete e voltatevi a dx per bloccarlo. Raggiungete O. Sparate le frecce per distruggere lo scudo. Spingete con E il Tomator verso le frecce. Salite sulle frecce con O e bloccate il Tomator. Seguitelo con E e B, e continuate a incornarlo e a sparare. Premete il pulsante con E e il Tomator sarà risucchiato fuori!

Game Over

SELF DESTRUCT SEQUENCE HAS BEEN INITIATED.

Beh... Eccoci qua... I nostri tre vichinghi sono finalmente tornati a casa e hanno deciso di fare un concerto e... guardate chi c'è come ospite: tutti i loro nemici! Se state guardando queste immagini sul vostro schermo, allora la nostra soluzione è servita a qualcosa, giusto? Un bel finale per un bel gioco!

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: The Lost Vikings
TEMPO IMPIEGATO PER COMPLETARLO: 1 Settimana
NUMERO LIVELLI: 37
DIFFICOLTà: Media
ORE IMPIEGATE PER SCRIVERE LA SOLUZIONE: 30
INSULTI VARI RICEVUTI DA TUTTA LA REDAZIONE PER LA CONSEGNA IN RITARDO DEI TESTI: 518.666.198

 http://www.oldgamesitalia.net/

RANDOM

Vi è mai capitato di stare ore dietro a un platform o di non riuscire a superare quel nemico di fine livello? Beh, eccomi qui: il vostro impermeabile, unico Dupont!...

JURASSIC PARK

MD

Ecco i codici dei primi livelli (utilizzando Grant):
Livello 2 - 2R9BJ015
Livello 3 - 41TCI099
Livello 4 - 6VVVL495

B.O.B.

SN

Eccovi i codici dei livelli:
Secondo livello = 272578
Terzo livello = 652074
Quarto livello = 265648
Quinto livello = 462893
Sesto livello = 583172

WORLD HEROES

SN

Eccovi due fantastici codici per rendere invincibili i due giocatori, a patto di avere un'Action Replay Pro!!!
Primo giocatore
7E107B60
Secondo giocatore
7E117B60

THUNDERSTORM FX

MD CD-ROM

Per poter scegliere il livello da cui iniziare, premete nello schermo di presentazione: in su, a sinistra, a destra, a destra e di nuovo in su. Facile vero?

WINGS 2

SN

Se volete avere un radar per localizzare più facilmente i nemici, andate nella schermata di presentazione e premete contemporaneamente i pulsanti L e R. Premete poi verso l'alto e Start.

ATOMIC RUNNER

MD

Quando appare il logo DATA EAST, prendete il secondo joypad e digitate: basso, Start e C. Poi andate a giocare normalmente, e con la seconda manopola premete start. Adesso potete finalmente scegliere il livello dal quale volete iniziare.

TEAM USA

MD

Eccovi il codice che vi farà vedere la sequenza finale: LCT7RJ1

TOM & JERRY

SN

Se volete avere energia infinita per i nostri eroi digitate questi due codiei per Action Replay Pro: 7E124404
Se volete vite infinite per Jerry, digitate: 7E14FE04
Se volete vite infinite per Truffy, digitate: 7E150004

BUBSY

SN

I codici di ogni mondo:
Mondo 2 = MKBRLN
Mondo 3 = STGRTN
Mondo 4 = MSFCTS
Mondo 5 = TGRTVN

OUTLANDER

SN

Se volete energia infinita per questo tetro gioco alla "Mad Max", premete durante il gioco i seguenti pulsanti:
su, L, R, su, B e A.

ASMIK WORLD

GB

Ecco alcuni codici per questo rompicapo:
LIVELLO 06 = AXOLOTL
LIVELLO 16 = CHIMERA
LIVELLO 24 = ELYTRON
LIVELLO 32 = HYDRA

DRAGON'S LAIR

SN

Con questo codice potrete visitare tutti i livelli del castello e tutti i guardiani, compreso quello finale!!!
2A,4B,6D,7C

BATTLETOADS

GB

Nello schermo di presentazione, premete contemporaneamente i tasti A, B e Start. Riceverete 5 vite-extra il che non è niente male vista la difficoltàa del gioco!!!

DRAGONBALL Z

SN

Per poter controllare tutti i personaggi del gioco, tenete premuti i tasti X, Y, A, B, L, R ed eseguite un giro completo con la croce direzionale finche non sentirete un urlo!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOWRUN

Ecco vari codici che permettono di creare un personaggio perfetto con una cartuccia Action Replay Pro:

7E3C00xx - Aumenta la vostra riserva di energia (xx va da 00 a C8)
7E33DExx - Aumenta la vostra energia attuale (xx va da 00 a C8)
7E3BFBxx - Caratteristica Body (xx va da 00 a 14)
7E3BFCxx - Caratteristica Magia (xx va da 00 a 14)
7E3C96xx - Aumenta la magia (xx va da 00 a C8)
7E3C10FF - Soldi infiniti (solo 4 milliardi di nuyen!!!!)
7E3BFD06 - Caratteristica Strenghth al massimo
7E3BFF06 - Caratteristica Charisma al massimo
7E3C0163 - Caratteristica Firearms al massimo
7E3C0206 - Caratteristica Unarmed al massimo
7E3C0306 - Caratteristica Armed al massimo
7E3C0406 - Caratteristica Computer al massimo
7E3C0506 - Caratteristica Leadership al massimo
7E3C0606 - Caratteristica Negotiation al massimo
7E3C0706 - Magia Powerball a livello 6
7E3C0806 - Magia Heal a livello 6
7E3C0906 - Magia Invisibility a livello 6
7E3C0A06 - Magia Armor a livello 6
7E3C0B06 - Magia Summon a livello 6
7E3C0C06 - Magia Freeze a livello 6

Per poter utilizzare più di 4 codici per creare il vostro personaggio, inserite i primi 4, trovate un letto nel quale dormire, salvate, digitate altri 4 codici, caricate la vostra partita, risalvate, ecc...

BURGER TIME DELUXE

Volevate i codici di tutti i livelli? Eccoli qua belli freschi!

Livello 2-1 = EEHB
Livello 3-1 = HBBP
Livello 4-1 = PEEP
Livello 5-1 = TTPB
Livello 6-1 = PTTH

COBRA TRIANGLE

Digitate il codice "HELP ME" appena avrete fatto abbastanza punti per essere negli Hiscore e potere scrivere il nome. Riceverete ben 10 vite-extra!!!

MARIO IS MISSING

Ecco tutti i codici per finire questo gioco educativo veramente carino.

ROMA = WCLCNW
CINA = PW351PC
KENYA = PHW9PCV
RUSSIA = P*6K55Y
CALIFORNIA = 05Y933Y
PARIGI = RFZ4X6X
MESSICO = RN7YYMK
SYDNEY = 07RLDBJ
BUENOS AIRES = T**TWXJ
GRECIA = *S0GM3Y
RIO DE JANEIRO = XF3QCO7
EGITTO = N557WTL
NEW YORK = D85147G
GIAPPONE = D9YQMOR
LONDRA =9SWTL*L

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

Nel secondo livello, dopo aver passato le tre colonne che tentano di schiacciarvi, quando siete sul secondo nastro trasportatore, saltate verso sinistra! SORPRESA!!! Non vi schianterete contro il muro, ma scoprirete un passaggio segreto che vi porterà a 30 boomerang.

CRÜE BALL

Se volete sentire una qualsiasi musica mentre state giocando, andate nel menu di selezione delle musiche. Selezionate la numero 6 e digitate A, C, B, A e iniziate il gioco. Per scegliere la vostra musica preferita, basterà andare in su o in giù, validando la vostra scelta con il pulsante B.

VI È PIACIUTO QUESTO INSERTO? NE VORRESTE ALTRI 10? E MAGARI ANCHE UN COFANETTO PER RACCOGLIERLI?

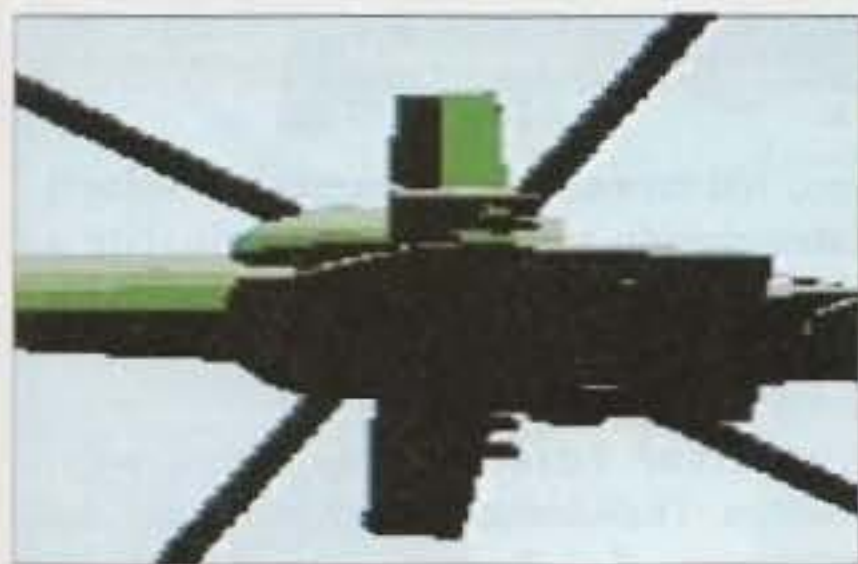
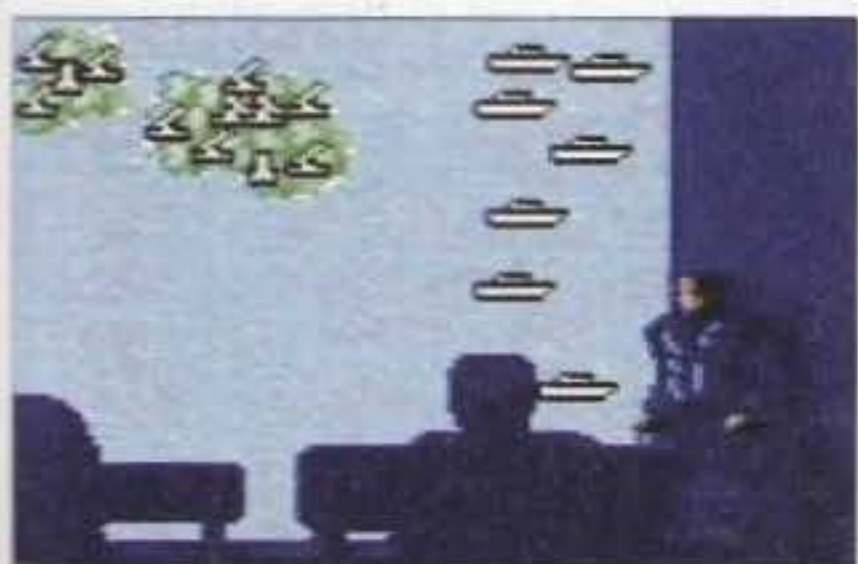
SE LE RISPOSTE A QUESTE DOMANDE SONO TRE SI, TENETEVI FORTE PERCHÉ È PROPRIO QUELLO CHE ABBIAMO PREPARATO PER VOI

IN GAME POWER DI GENNAIO IL SECONDO INSERTO STACCABILE E IL COFANETTO RACCOGLITORE.
E POI OGNI MESE PER TUTTO IL 1994 GLI ALTRI INSERTI DA STACCARE E CONSERVARE.

GAME power help

GAME POWER, CHI ALTRI SE NO?

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERHAWK

Johnny Lee è un bravo ragazzo. Vuole bene alla mamma, regala le caramelle ai cuginetti ed è un ottimo giocatore di baseball. Ogni mattina si alza alle 6 e mezza per portare giù il cane.

Possiede un'estesa cultura e un fisico statuario: quando non è impegnato con qualche fantastica donna conosciuta in una delle sue abituali passeggiate di relax tra le rapide del Niagara e la Foresta Nera, Johnny Lee posa per i più quotati fotografi e sfila in passerella per i migliori stilisti. Se ha tempo poi, si concede volentieri qualche opera volontaria di assistenza nei ghetti più depressi e aiuta pure le vecchiette ad attraversare la strada, dovesse incontrarne qualcuna mentre va a prendersi il solito espresso con Bill, il Presidente. Nei ritagli di tempo Johnny Lee ama salire a bordo del suo elicottero e raggiungere le zone più ad alto rischio, nel tentativo di salvare il mondo dalla catastrofe.

Per chi possiede o ha posseduto un'Amiga, il nome *Thunderhawk* non sarà certo una primizia. Anche se ci avete già giocato sino al tristemente noto "livello diottria", con la versione Mega CD anche i più smaliziati piloti si troveranno a fronteggiare l'incombenza del trapianto di retina. L'Aquila del Tuono, in questa sua nuova incarnazione su dischetto d'argento, è un gioco completamente diverso rispetto alle versioni su computer, e sfrutta adeguatamente il sinora bistrattato hardware del Mega CD.

Tra l'altro, bisognerebbe piantarla tutti quanti con questa storia del mancato utilizzo delle "grandi" capacità del Mega CD. Finquando non uscirà il modulo per aumentare i colori su schermo di cui si vocifera ultimamente, il Mega CD avrà un full motion video pessimo, punto e basta. E un CD ROM col FMV coperto di ragnatele non è il massimo della vita, con cose tipo CD32 o Jaguar in giro. *Silpheed* ha dimostrato che è possibile buttarsi sui poligoni e riempire un CD di ottima grafica e animazioni, ma oltre alla possibilità di disporre di giochi più grandi (per esempio *Thunderhawk* supera i 400 Mbit) e al chip che rende accessibili al Mega Drive effetti di rotazione tali e quali a quelli del Modo 7

Un veloce briefing e poi via! E allora vai, vai, vai, stappa un cretino. E ricorda: *Thunderhawk* e basta!

Nintendo, non c'è davvero nulla che il Mega CD possa fare meglio del lettore CD dedicato al PC Engine. Non sto uccidendo il Mega CD, ma semplicemente constatando che probabilmente *Sonic CD* è, a pari merito con *Thunderhawk*, praticamente il limite massimo che il CD ROM Sega può raggiungere *attualmente*. Il lancio del Saturn a fine '94 non fa che rendere più plausibile tutto il discorso. Credo. Fine del punto di vista, torniamo al gioco. Si diceva, è diverso dalle vecchie versioni. Infatti la Core ha ben pensato di sfruttare una buona volta queste rotazioni hardware e infatti il gioco ha cambiato completamente numero di scarpe: dalla simulazione arcade che era *Thunderhawk* è diventato un violento sparatutto in cui scorazzate a bordo dell'elicottero su questi benedetti paesaggi rotanti (un po' scarni a dire il vero, ma in compenso parecchio veloci) distruggendo tutto quello che riuscite a mitragliare o, se usate i missili, a lockare e far saltare in aria. Crediateci o meno, *Thunderhawk* è tutto qui.

Ripetitivo? Forse. Noioso? No way, brothers. *Thunderhawk* è come i dischi dei Ramones, dei Bad Religion e degli AC/DC: sai già cosa ci trovi dentro (nel prossimo livello) ma non puoi fare a meno di goderteli (smanettando come dei folli). Certo, gli oggetti a distanza ravvicinata sono un po' sgranati e pixellosi, ma la velocità è talmente elevata che non vi accorgerete né di questo e né del fatto che le animazioni dei veicoli nemici sono abbastanza limitate. Oppure, se ve ne doveste accorgere, ignorerete tranquillamente il fatto. Ci sono 10 missioni da affrontare in *Thunderhawk*, e vi giuro che le vostre orecchie saranno scorticate a lungo dalle ruvide soundtrack hard rockeggianti. Il gioco è davvero immensamente divertente e non sono il solo a pensare che tutto sommato valga la spesa più di *Silpheed*. Attenzione, comunque: l'azione non contempla affatto elementi strategici e/o di volo, quindi se cercate una simulazione lasciate perdere *Thunderhawk* e compratevi un PC: qui c'è solo violenza arcade gratuita, ma sicuramente esaltante. Tra l'altro, le sequenze di contorno al gioco (intro e funerale in caso di decesso) sono molto curate e tutto sommato abbondantemente guardabili.

IL CRUSCOTTO

ARMI
Questo indicatore vi indica, giustamente, che arma state usando. È molto utile sapere che arma si sta usando, specialmente nei giorni dispari (per favore basta, NdR)

ENERGIA
Questo è l'indicatore dei danni subiti dal vostro elicottero (che fai, sfotti? NdR).

RADAR
Oh, uhm, supponiamo che questo sia un radar. Cosa potreste farci? 1) Individuare i nemici per poi seccarli. 2) Individuare i nemici per farsi seccare e 3) er...oh, lasciatemi solo col mio dolore (ho detto basta, NdR).

SCANNER
Questo è un quadro cubista dipinto dal famoso pittore A. Voloduccello, noto per la mania di capire sempre dove si trovasse esattamente in ogni momento (occhei, fai le valigie e vattene, NdR)

I teatri di operazione spaziano da una tenebrosa foresta pluviale nell'America Latina, a una missione di interdizione tattica nelle tundre gelate del Circolo Polare Artico, e persino un viaggio premio nei vecchi paesi dell'Europa dell'Est. Conclude il simpatico tour una gradevole gitarella nel vecchio paese del Sol Levante!

Avete mai visto dei carrarmati arrancare su una banchisa di ghiaccio? No? Neppure io; bho?

Quei camion non faranno molta strada... Non dono che

Un'immagine ad alta risoluzione (?) dei principali nemici di questa missione...

http://www.oldgamesitalia.net/

POWER GAME

La sequenza introduttiva non è particolarmente significativa,però è abbastanza gradevole da vedere. Dopo due partite però la skipperete a piè pari. Tutto sommato si può pretendere di più dal Full Motion Video.

Con tutto quel ghiaccio un bel pò di piombo rovente misto a Napalm è proprio quello che ci vuole...

Ora, la nostra coscienza ci fa titubare un po' e dubitare sul buon gusto che ci vuole per pubblicare questi giochi cruenti e quanto mai attuali. Potete sempre pretendere che all'interno dei veicoli che blastate non ci sia nessuno e che si tratti di un'esercitazione con bersagli telecomandati, anche se il manuale fa di tutto per convincervi che state uccidendo delle persone *cattive*. È solo un gioco, scusate il pistolotto, e non avrei mai pensato di poter scrivere una cosa del genere sino al giorno in cui seppi dell'esistenza di *Desert Strike*. Ma credo, senza fare del moralismo da bancarella, che un gioco non riesca a far riflettere sugli orrori della guerra in un periodo in cui ce ne sarebbe particolarmente bisogno, e che ora come ora un invito a rilassarsi massacrando cristiani digitali sia quantomeno fuori luogo. Ma data la qualità generale di *Thunderhawk* suppongo che siate tutti concordi e autorizzati a mandare al diavolo noi hippie. Chissà se fate bene. Ma no, chi se ne frega, viva sangue, budella e frattaglie varie.

• Apecar

Si ringrazia Newel - MI

Nello scenario navale il nostro principale obiettivo è costituito da un gruppo di sommergibili classe Los Angeles il cui carico bellico, dei terrificanti missili balistici a testata multipla nucleare, è puntato verso le più importanti città dei paesi appartenenti al Patto Atlantico. Con un pizzico di coraggio, un po' di abilità e, soprattutto, un gran cu... ehm un gran cuore la missione si concluderà con un altro sfolgorante successo della democratica libertà Americana!

PROVE • PROVE • PROVE

MD MEGADRIVE CD-ROM

GF power 91

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Chunkosa a tratti ma VELOCE e fluida quanto basta.	Meglio, molto meglio della roba di Branduardi. Kitarre pesanti.	I comandi sono eccellenti e il gioco diverte da subito.	Diventa ripetitivo, ma ci sono sempre 10 missioni (dure) da completare.
8	9	8	7

COMMENTO

Le rotazioni e lo scaling non sono propriamente l'obiettivo principale della rivoluzione CD, giusto? *Thunderhawk* è un semplicissimo arcade e non fa altro che sfruttare il Mega CD per le musiche e il chip preposto alle rotazioni. Il dischetto è un supporto come un altro, ma onestamente non potrebbe tangermi di meno, se il gioco è così sollazzante. Questo per dire che secondo me *Thunderhawk*, così come è sul Mega CD, potrebbe girare più o meno allo stesso modo su un Super NES ben programmato, con la possibile eccezione del sonoro (assolutamente grandioso). *Thunderhawk* è incredibilmente divertente anche se alla lunga risulta monotono, ma l'azione velocissima e immediata ve lo farà riprendere spesso in mano. Graficamente è ottimo e quindi, o ignaro lettore, puppati il vaticinio: *Thunderhawk* è la cosa migliore disponibile per Mega CD, e al tempo stesso è pure un bel gioco. Smile.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Thunderhawk**
Casa	**Core Design**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**10 missioni**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Muove l'elicottero — **Per controllare il rotore posteriore**

Cambia arma (giuro) — **Spara i colpi**

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

1) Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2) Aladdin	L. 138.000
3) SuperMario Kart	L. 99.000
4) Final Fight 2	L. 99.000
5) Batman Return	L. 79.000
6) Dead Dance	L. 99.000
7) Dragon's Lair	L. 98.000
8) King Arthur World	L. 99.000
9) Mech Warrior	L. 128.000
10) Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACROBAT MISSION (*)	L. 68.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
AIRBONE RANGER	L. 138.000
ALIEN 3	L. 115.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 179.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BATTLE BLAZE	TELEFONARE
BATTLE CAR	TELEFONARE
BIO METAL (*)	L. 98.000
BIZYLAND	L. 98.000
BLUE BROTHER (*)	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUPSY	L. 125.000
CACOMA KNIGHT (*)	L. 88.000
CAESAR PALACE	L. 128.000
CAPITAN AMERICA	L. 148.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHESSMASTER	L. 118.000
COMBAT RIBES (*)	L. 68.000
COMBAT RIBES	L. 98.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
COOL WORLD	L. 89.000
COSMO GAME (*)	L. 128.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DARIUS FORCE (*)	L. 68.000
DOOMSDAY WARRIOR	L. 98.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DIMENSION FORCE (*)	L. 78.000
DORAEMOND (*)	L. 148.000
DRACULA	L. 129.000
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EARTH DEFENSE FORCE (*)	L. 88.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FLYING HERO (*)	L. 98.000
FOOTBALL FURY	L. 128.000
GAMBA LEAGUE (*)	L. 119.000
GOOF TROO - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
GS ANGELS (*)	L. 168.000
GUNDAM 91 (*)	L. 88.000
GUNDAM II (*)	L. 178.000
HARLEY'S HUMONGOUS	L. 75.000
HIT THE ICE	L. 99.000
HYPER ZONE (*)	L. 68.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*)	L. 148.000
JAMES POND	L. 128.000
JERRY BOY (*)	L. 118.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOE & MAC	L. 128.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
KING OF MONSTER (*)	L. 118.000
KITARO (*)	L. 88.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 98.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	TELEFONARE
LOCK ON	L. 138.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO IS MISSING	L. 125.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUTLANDER	L. 98.000
PAC-ATTACK	L. 109.000
PAPERBOY 2	L. 78.000
PILOT WING	L. 75.000
PIT FIGHTER	L. 78.000
PLOCK	L. 138.000
POCKY & ROCKY	L. 128.000
POP'N TWIN BEE (*)	L. 128.000
POWER ATHLETE (*)	L. 75.000
PSYCO DREAMS (*)	L. 58.000
PUSH OVER	L. 75.000
Q-BERT	L. 75.000
RETURN OF DOUBLE DRAGON (*)	L. 75.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP 3	L. 99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RPM RACING (*)	L. 75.000
RUN SABER	L. 138.000
SENGOKU (*)	L. 135.000
SHADOW RUN	L. 99.000
SHANGAI II	L. 128.000
SKY MISSION (*)	L. 75.000
SIM - ANT	L. 138.000
SPINDIZZY	L. 128.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STEALTH (*)	L. 98.000
STG STRIKE GUNNER (*)	L. 68.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W.SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AIR DRIVER (*)	L. 158.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy	L. 158.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER CONFLICT	L. 98.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER F15 STRIKE EAGLE	L. 109.000
SUPER FIRE PRO-WRESTLING (*)	L. 68.000
SUPER KICK-OFF (*)	L. 98.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 118.000
SUPER R-TYPE	L. 98.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 THE ARCADE GAME	TELEFONARE
TAZMANIA	L. 128.000
TERMINATOR	L. 99.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE GREAT WALDO SEARCH (*)	L. 65.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THE ROCKETEER (*)	L. 58.000
THE SIMPSON	L. 128.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOYS	L. 98.000
TRODDLERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLES IN TIME IV	L. 118.000
ULTRAMAN	L. 128.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHELL OF THE FORTUNE	L. 98.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WIZARD OF OZ	TELEFONARE
WOLFCHILD	L. 118.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 98.000
WORLD LEAGUE SOCCER	L. 98.000
WWF 2 ROYAL RUMBLE	L. 99.000
WYNE'S WORLD	L. 88.000
Y'S III	L. 88.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*)	L. 88.000
ZELDA	L. 118.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante qualsiasi adattatore.

DISPONIBILE WINTER OLYMPICS '94

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Eviterete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

...engono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tu...

Aero the Acro-Bat

In queste immagini è possibile valutare la molteplicità di situazioni che andremo a incontrare in una partita di *Aero the Acro-bat*. Sia che ce la si spassi al luna park, sia che si volteggi sotto al tendone del circo, le qualità del piccolo pipistrello verranno messe sempre a dura prova.

Ecco l'ultimo acquisto del grande circo Togni: lo stravagante, dirompente, eccezionale pipistrello acrobata Aero!!! Tra mirabili volteggi ed esaltanti piroette lo ammirerete in improbabili esercizi attaccato ad un trapezio!

Signore e signori vi prego di porre la vostra attenzione su questo nostro fantastico artista dotato di particolare destrezza nell'eseguire i numeri più complicati riservati solo ai veri professionisti... Quante volte vi sarà capitato di udire queste parole in uno di quei circhi nomadi che sovente passano per la vostra città e se fate mente locale forse vi parrà di ricordare un tipo un po' speciale: un trapezista dall'aria familiare.

Se aveva i denti aguzzi (quasi come i miei, ndLamù) e le ali membranose allora potete stare certi che fosse proprio lui: Aero il pipistrello acrobata!!

Durante una tournée, però, al nostro eroe è capitato uno spiacevole incidente. Al diabolico Edgar Ektor, un ex clown che lavorava per lo stesso circo, è saltato in mente di vendicarsi di tutti i suoi excolleghi e per farlo ha pensato bene di sabotare gli attrezzi utilizzati dagli artisti e di mettere le mani sulle giostre dell'attiguo parco dei divertimenti.

Ma niente paura, Gotham City è salva... no, quello era un altro pipistrello, insomma non

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI OGGETTI

CIBO

Ottimi per accumulare punti durante il gioco.

B

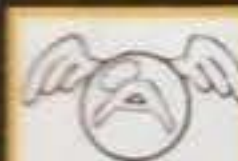
Una volta presa questa icona avrete ottenuto il diritto a giocare un "bonus round".

FULMINE

Vi fornisce "un doppio avvitamento" utile per raggiungere le piattaforme più alte.

BONUS HEALTH

Vi conferisce un punto ferita fino a un massimo di 5, dopo di che vale 100 punti.

ALI DI AERO

Questo bonus vi darà la possibilità di fluttuare nell'aria per un tempo più prolungato del solito.

PARACADUTE

Una volta preso si apre automaticamente ed è possibile direzionarlo durante la caduta.

AERO

Ecco una vita extra!!

OROLOGIO

Aggiunge un minuto extra al vostro tempo, tranne quando il timer è già arrivato è gia arrivata a zero nel qual caso non ha alcun effetto.

STELLE DELL'INVINCIBILITÁ

Quando Aero si circonda di queste stelle speciali diventa assolutamente invincibile per qualsiasi avversario.

STELLE

Collezionarle è un bene perché vi possono sempre servire come arma contro i nemici.

Stiamo per essere sparati verso l'azzurro cielo, forse poi potremo precipitare su quel tipaccio della foto più in basso! Scherzi a parte, lassù potrebbe nascondersi qualche bonus succolento.

Uh-oh...che sitazione da brivido, destreggiarsi su un monociclo non deve certo essere facile. Del resto Aero sembra cavarsela egregiamente, visto che diventa pure invincibile su questo mezzo.

temete, ci penserà Aero a fermare Ektor e la sua banda di mascalzoni. Per aiutarlo dovrete guidarlo lungo 4 mega livelli super divertenti, formati tutti da ben 5 sezioni di gioco ognuna con un obiettivo ben preciso. All'inizio di ogni sezione, infatti, vi verrà resa nota la meta (da raggiungere per passare alla parte successiva), che potrà variare dal salvare una vostra cara amica imprigionata in una grande gabbia, al cercare semplicemente l'uscita, o al distruggere un numero preciso di piattaforme stellate; attenzione però, perché avrete un tempo massimo disponibile per portare a termine il vostro compito, quindi cercate di sbrigarvi!. I livelli che dovreste affrontare sono: "Il circo" nel quale vi troverete a giocare in uno sfondo tutto circense contornato da figure a tutti note come clown, trapezisti e ballerine; "Il parco dei divertimenti" dove proverete il brivido della velocità sulle iperboliche montagne russe; "La foresta" ovvero il quartier generale del diabolico Ektor e infine "Il museo degli orrori" (brrrrr...fa paura solo a nominarlo!!!). La versatilità è dunque la principale caratteristica di questo gioco, che vi vedrà impegnati contro agguerritissimi nemici circensi, con tanto di guanciotte purpuree e chewing-gum alla mano... occhio, però, perché questi tipacci malefici non ve li offriranno certo senza qualche brutta sorpresa. Per liberarvi di loro, mentre saltate da una parte all'altra del tendone o vi lanciate in un giro della morte sulle montagne russe, potrete utilizzare solo pochi espedienti: innanzi tutto, sfruttando la mirabolante agilità di Aero, potrete fiondarvi a testa in giù sui malcapitati, facendo ruotare il nostro eroe come una vite. Questa specialissima tecnica vi servirà, oltre che per far secchi clown, Jester e compagnia bella, anche per raggiungere locazioni altrimenti un po' troppo elevate: premendo il pulsante B la prima volta, infatti, salterete, mentre la seconda potrete utilizzare l'avvitamento in aria per fiondarvi su una piattaforma che sembrava irraggiungibile.
Inoltre, essendo un pipistrello, Aero può

http://www.oldgamesitalia.net/

tenersi sospeso nell'aria, ma solo per qualche istante, perché le sue ali non funzionano perfettamente! Un altro sistema abbastanza efficace per stendere i cattivoni è quello di utilizzare le stelle che raccoglierete durante il vostro cammino, queste infatti, se lanciate contro l'avversario, lo stendono senza riserve, sempre però che non si tratti di alcuni nemici particolarmente ostici, che non si fanno atterrare se non dal vostro salto con avvitamento! Ogni volta che riuscirete a liquidare qualcuno della numerosa banda di Ektor, raccoglierete dei punti, a seconda della "qualità" del tipaccio e della conseguente difficoltà di farlo fuori.

Che dirvi di più... sarà dura ma non desistete, il pubblico ha bisógno di voi, il circo ha bisogno di voi e allora forza... "the show must go on"!!!

• Red Fury

si rinrazia newel - mi

In alto, sopra e in basso, **come potete vedere da queste tre immagini la grafica Mega Drive è pressoché identica a quella SNES.**

Ma gli spettatori si divertiranno a vederci giocare? Forza, abbiamo delle responsabilità verso il pubblico.

Esplodere o non esplodere, questo è il problema. Ma sì, dai, tuffiamoci nella bocca del cannone.

GLI ATTREZZI

I PALLONI

Servono ad Aero per farsi trasportare in alto verso vette proibite o per superare zone pericolose. Si muovono dal basso verso l'alto.

MACCHINA

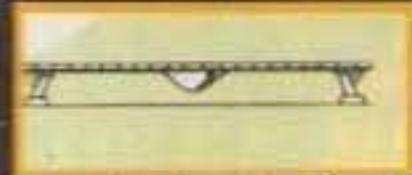
Potrete saltare sulle bolle per esplorare zone impervie ma attenti a non sostare troppo a lungo perché potrebbero scoppiare e... pufff

IL CANNONE

Entrandoci e premendo il pulsante di salto potrete farvi sparare sempre più in alto... Occhio a calcolare bene l'intensità di spinta o correrete il rischio di beccarvi delle sonore craniate.

MONOCICLO

Utilissimo attrezzo che vi consentirà di spostarvi con la massima velocità e sicurezza dato che vi renderà invincibili.

TRAMPOLINO

Utilizzatelo per raggiungere le stelle o gli altri oggetti e ricordate che più ci saltorete sopra più in alto vi manderà.

IL TRAPEZIO

Sempre in movimento questo attrezzo vi aiuterà a sfuggire da qualche nemico, sempre che ricordiate come si salta da un trapezio a un altro!

ALTALENA

Una volta, a Roma, su di un tram rovesciato dissero ad Apecar che se ne stava imbambolato nel mezzo: "scusi lei, faccia da contrappeso!" e lui rispose "aò, faccia da contrappeso a chi? Mò te do dù ceffoni, faccia da armadillo!".

PROVE MD SN PROVE

SNES 88

MD 88

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Sprite davvero carini, fondali ricchi di particolari con ottimi colori.	Fantastiche canzoncine circensi.	La manovrabilità di Aero è difficoltosa e poco precisa.	La scarsa manovrabilità richiederà più di una tazza di caffé.
9	9	7	7

COMMENTO

Se adorate l'atmosfera di festa e gioia che si respira al circo o al luna park *Aero the Acro-bat* vi piacerà di certo, è un gioco davvero carino che riprende il clima burlesco del mondo dei clown e ne fa un espediente intrigante per un buon platform. Purtroppo, anche se per la parte grafica e il fantastico sonoro, questa cartuccia avrebbe sicuramente meritato il power game, devo mettere l'accento su una certa difficoltà di controllo dello sprite, con problemi nell'attacco a vite e lentezza nel lancio delle stelline.

Aero the acro-bat resta comunque un gioco davvero carino, sia nella versione SNES che in quella per Mega Drive.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Aero the acro-bat**
Casa	**Sunsoft**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi **Per fluttuare nell'aria**

Per saltare e ruotare

Per lanciare le stelle

Per lanciare le stelle **Per fluttuare**

Per muoversi

Per saltare e ruotare

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

COSMIC SPACEHEAD

***Maniac Mansion* non è più solo. Allegri ragazzi, chi pensava che unicamente i possessori di NES potessero godersi un'avventura grafica decente dovrà cambiare idea! Dallo spazio profondo ecco, infatti, arrivare *Cosmic Spacehead*.**

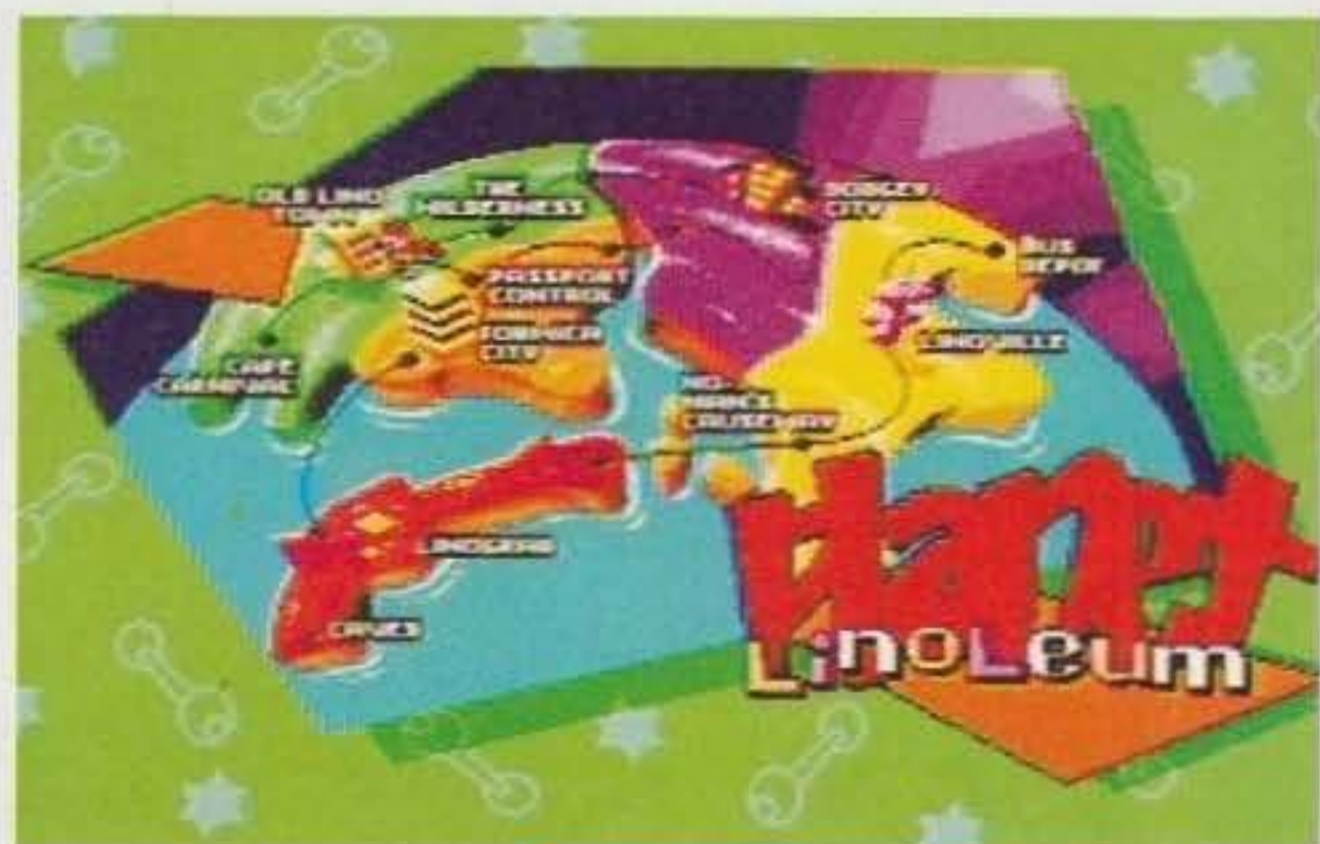
Chi sarà quello strano tipo che ci guarda dalla finestra?

Siamo alle prese con uno strano marchingegno.

C'è chi, leggendo l'introduzione, si metterà a ridere pensando che il mitico titolo LucasArts sia un'avventura megagalattica, ma vi assicuro che da quando *Cosmic Spacehead* è entrato nella mia vita, ho passato molte notti insonni spremendomi le meningi nel tentativo di capire come potessi usare la moneta d'oro o l'ombrello automatico.La storia non è molto complicata: il solito scienziato pazzo, con manie di grandezza, ha deciso di impadronirsi della terra e ha minacciato il governo generale dicendo che non avrebbe esitato a distruggere il pianeta se non fossero state accettate le sue condizioni. Le speranze erano ormai poche: sottomettersi o morire. Sembrava tutto perduto, quando invece, dallo spazio, arrivò Cosmic Spacehead, un bambino spaziale dotato di superpoteri che, senza esitare, si prese l'incarico di eliminare la minaccia dello scienziato pazzo nel giro di ventiquatt'ore.

Il gioco comincia con il protagonista davanti all'ufficio postale dell'isola del cattivo. Servendosi di un puntatore a freccia comandato dal joypad si potranno compiere moltissime azioni, dal raccogliere gli oggetti allo spostarsi lungo l'isola. Riguardo a quest'ultimo punto c'è, però, da fare una precisazione. Per muoversi da una parte all'altra occorre affrontare una brevissima sezione di piattaforme dove bisogna avanzare senza farsi colpire dai nemici. Non preoccupatevi però; una volta superata la parte arcade, non occorrerà più affrontarla di nuovo nel caso si decida di tornare indietro: questo vi permetterà di spostarvi liberamente per le locazioni già visitate, usufruendo comodamente di una mappa dell'isola. Comunque, sezioni arcade o no, il gioco rimane pur sempre un'avventura e,quindi, dovrete far lavorare parecchio il cervello se volete concludere qualcosa di buono. C'è da notare che gli enigmi non sono molto complicati, anzi; alcuni sono di una stupidità incredibile e questo li rende, spesso, estremamente difficili da risolvere. Esempio: se un dinosauro intralciasse pesantemente il vostro cammino sicuramente tentereste di ucciderlo con qualche pistola o di farlo spostare con del cibo. E invece no! Basta un semplice palloncino pubblicitario riempito di elio, ed ecco che il dinosauro spicca il volo liberando la strada Insomma, occorre avere una mente un po' contorta per risolvere gli enigmi e, se devo dire la verità, questo rende il gioco estremamente divertente. Anche tecnicamente se la passa bene. La grafica è realizzata in

 potutto.

La comoda mappa a cui facciam

PICKKA, LOOKKA & C.

Tutte le avventure di questo tipo hanno la peculiarità di avere un'interfaccia utente molto efficace, la quale permette di eseguire le più svariate azioni, pur rimanendo estremamente semplice e comoda da utilizzare.

La prima a fare la sua comparsa fu la tanto decantata (a ragione) interfaccia SCUMM di Ron Gilbert per il gioco *Maniac Mansion* su C64 e, ancor oggi, risulta essere la migliore dal punto di vista funzionalità-semplicità d'uso. Proprio per questo l'interfaccia SCUMM ha notevolmente influenzato i vari sviluppatori nel tentativo di produrre sistemi sempre più potenti ed "elastici" nel senso che con poche opzioni è possibile eseguire praticamente ogni sorta di azione.

Un esempio è rappresentato proprio da *Cosmic Spacehead*, infatti, se con *Maniac Mansion* avevamo circa una dozzina di azioni da selezionare, nel gioco targato Codemasters ci sono solo cinque miseri comandi che, vi assicuro, sono più che sufficienti per far fronte a qualsiasi esigenza e questo senza il rischio di incombere in terrificanti "incongruenze", dovute a situazioni particolari. Ecco una breve guida:

LOOK
Nominato, a ragione, il comando più usato in qualsiasi avventura, questo ci permette di esaminare qualsiasi sorta di oggetto, locazione o personaggio traendone utilissime informazioni, spesso indispensabili per la risoluzione degli enigmi e quindi del gioco. In *Cosmic Spacehead*, però, il comando Look (e non solo quello) può essere usato anche per usare oggetti, chiaramente inerenti a questo tipo di azione. Infatti, vi capiterà spesso di dover osservare qualcosa col microscopio e via dicendo.

PICK UP
Domanda: come si fa, in un gioco di avventura, a raccogliere i vari oggetti? Il comando Pick Up serve proprio a questo, permettendo al giocatore di collezionare tutto quello che desidera, semplicemente selezionando questa opzione insieme all'oggetto in questione.
Anche in questo caso vale il discorso fatto per Look, infatti vi capiterà spessissimo di dover raccogliere oggetti lontani con l'ausilio di bracci estensibili o amenità varie.

TALK
Parlare troppo, solitamente, non è mai gratificante, sopratutto nei rapporti con la gente, ma in *Cosmic Spacehead*, la situazione si ribalta, se non altro per quanto riguarda la risoluzione del gioco. Infatti, è solo chiacchierando e tergiversando con i vari protagonisti che avrete accesso a informazioni determinanti, quindi non disdegnate dal dire a chiunque tutte le frasi (anche le più disparate) che vi mette a disposizione l'avventura.

GIVE
È tipico di queste avventure il fatto di dover superare persone o cose che sbarrano la via o impediscono in qualche modo al protagonista di proseguire per la sua strada. Questo, però, non vuol dire che occorra far ricorso alla forza bruta per risolvere il problema. Infatti, il più delle volte, basta dare a chi di dovere alcuni oggetti (o più semplicemente dei soldi) che questo li leverà dalle scatole senza farsi più vedere.

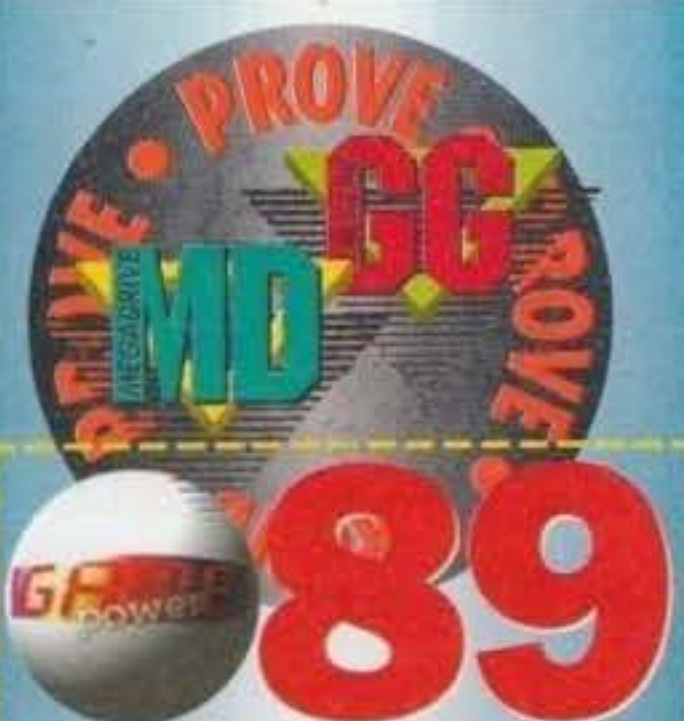
USE
Il comando, sicuramente, più elastico dell'intero gioco. Questo, abbinato agli oggetti giusti, vi permetterà di fare praticamente tutto, dalle foto-tessera al teletrasporto.

Entrate nell'ufficio postale della città: chissà, forse potreste trovare qualcosa... (Foto, versione Game Gear)

maniera più che sufficiente. Il sonoro, invece, è leggermente più scarno, ma bisogna tener conto che per un prodotto di questo tipo le musiche non sono certo un fattore determinante. Insomma *Cosmic Spacehead* è un ottima avventura, ricca di esilaranti enigmi, anche se un po' idioti, che vi terranno impegnati per parecchio tempo.

•Bio Massa

Lo stile grafico riprende per intero quello delle avventure demenziali targate LucasArts.

PROVE MD GG — GP 89

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Buona sotto ogni punto di vista.	Ben realizzato ma quantitativamente scarso.	Ottima. La demenzialità gioco un ruolo fondamentale.	Gli enigmi sono tanto stupidi quanto difficili da risolvere.
8	7	9	8

COMMENTO

Dopo *Maniac Mansion* non avrei mai creduto di poter ancora giocare su una console con un'avventura "punta e clicca" così divertente come *Cosmic Spacehead*. Inizialmente si è un po' riluttanti, ma ben presto ci si lascia prendere dalla demenzialità degli enigmi e non ci si accorge più del tempo che passa. Insomma *C S* è un'ottima avventura che, al contrario di quello che succede solitamente, potrà anche non coinvolgere molto gli appassionati del genere, ma farà, invece, impazzire completamente tutti gli altri.

VERSIONE GAME GEAR
La giocabilità è sempre buona e la grafica è pregevole, in stile cartoon. Il sistema di controllo è un po' meno immediato rispetto alla versione MD, ma bastano un paio di partite per farci l'abitudine. Il resto rimane invariato e godibile allo stesso modo. Nel complesso è una buona conversione.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Cosmic Spacehead
Casa	CodeMasters
Distribuzione	Marpes
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

Muove il cursore — Sceglie le opzioni — Pausa/mostra la situazione — Conferma le opzioni — Attiva la mappa

AGIRE & PENSARE
A ○○●○○ P

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

ACCESSORI GAMEGEAR, MEGADRIVE, SUPERNINTENDO

FAX 051-344.906 o 345.100

AC ADAPTOR Adatt.220V L. 19.000

AUTO POWER Lit. 37.000

ATTACHÉ FOR GAME GEAR Valigetta L. 35.000

BIG WINDOW II LENTE LIT. 37.000

SEGA GAME GEAR CABLE L.35.000

Battery Pack L. 49.000

CARRY-ALL Porta accessori e giochi Lit. 39.000

Lit. 25.000

GAME GEAR TV TUNER LIT. 185.000

PLAY & CARRY CASE FOR GAME GEAR LIT. 25.000

L. 16.000

GAME GENIE L. 83.000

SEGATAP Adatt.4 giocatori Lit. 59.000

RF MODULATOR Adat. PAL Lit. 29.000

Arcade Power Stick LIT. 75.000

L. 16.000

LIT. 37.000

LIT. 52.000

PRO-2 LIT. 22.000

PRO-3 LIT. 27.000

LIT. 38.000

TURBO TOUCH 360 LIT. 48.000

STEALTH Lit. 49.000

PRO-5 LIT. 68.000

GENESIS CARTRIDGE SOFT PAK LIT. 13.000

no fili L.68.000

PRO 4 LIT. 28.000

LIT. 109.000

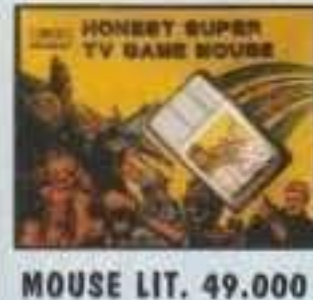
LIT. 15.000

LIT. 5.000

Superscope OFFERTA LIT. 79.000

Pupazzi Street Fighter 2, disponibili tutti i 12 personaggi Lit. 9.000

SN PROGRAMMABLE Programmabile Lit. 127.000

HONEST SUPER TV GAME MOUSE MOUSE LIT. 49.000

XE-6 SFC Joystick 6 bottoni OFFERTA Lit. 49.000

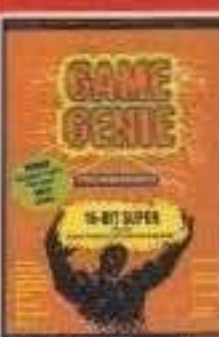
STEALTH JOYSTICK STEALTH LIT. 52.000

HYPERBEAM Joypad senza fili OFFERTA L. 72.000

Ad.Universale + Action Replay L.79.000

JOYSTICK CAPCOM 6 TASTI LIT. 125.000

Joytick a 6 bottoni Lit. 94.000

GAME GENIE Lit. 109.000

SUPER MULTITAP Adattatore 4 giocatori L.67.000

Valigetta Lit. 29.000

Conv. JOY USA-EURO L. 19.000

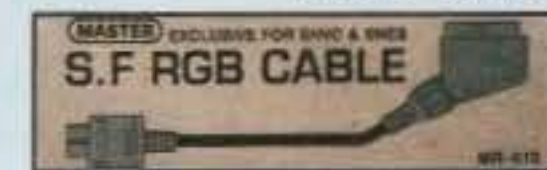
PAL BOOSTER AD.PAL L.48.000

ASCII STICK LS Lit. 47.000

Prolunga JOYSTICK LIT. 18.000

S.F RGB CABLE CAVO SCART LIT. 22.000

CLEANING KIT FOR SUPER NES KIT PULIZIA LIT. 13.000

SOFT PAK FOR SUPER NES CARTRIDGES LIT. 15.000

Joypad LIT. 29.000

Super Advantage L. 92.000

JB KING LIT. 115.000

UFO Joypad prog. Lit. 43.000

Dyna-1 L.29.000

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

GET READY!

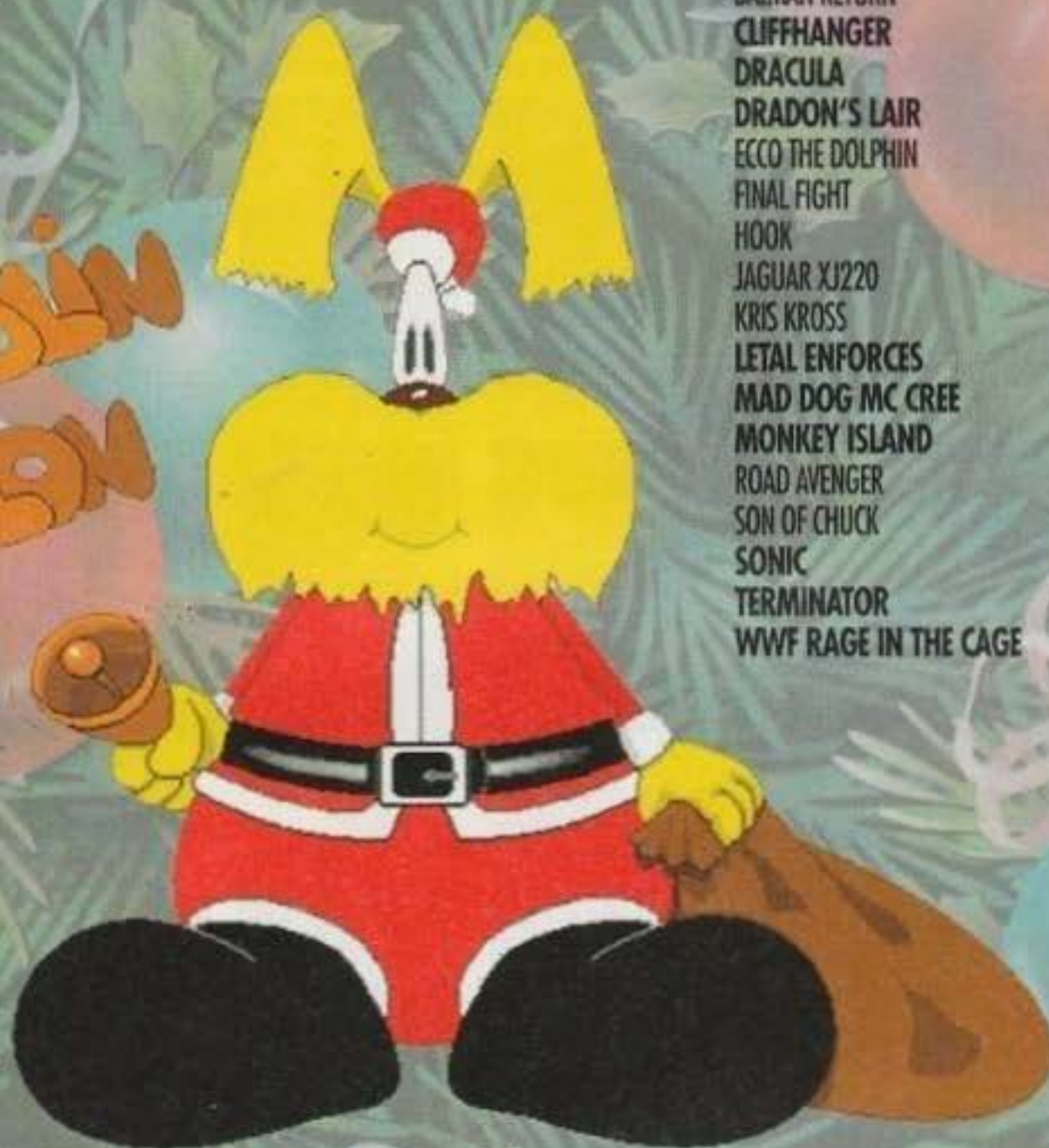
VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

EGA DRIIVE

uropei se non diversamente indicato

LADDIN
OTHER WORLD
STERIX
JSSY THE BOBCAT
DLLS VS. BLAZER
HUCK ROCK 2
LIFFHANGER
OOL SPOT
RACULA
CCO THE DOLPHIN
I. RANCING
TAL FURY
IFA SOCCER
ASHBACK
ENERAL CHAOS
LOBAL GLADIATORS
OLDEN AXE 3 (JAP)
UNSTAR HEROES
AUNTING STARRING POLTERGUY
OOK
UNGLE STRIKE
URASSIC PARK
ANDSTOLKER
ICRO MACHINE
IG 29
ORTAL KOMBAT
HL HOCKEY 94
OPULOUS 2
ANGER-X (EX RANZA)
OCKED KNIGHT ADVENTURE
HINOBY III (JAP)
ONIC SPINBALL
TREET FIGHTER 2 C.E.
EENAGERS MUTANT NINJA TURTLES
HUNDER FORCE 4
INY TOONS
MNT TUORNAMENT FIGHTER
LTIMATE SOCCER
WF ROYAL RUMBLE
OMBIES ATE

GAME GEAR

ALIEN 3
BART VS. WORLD
BATMAN RETURN
CHAKAN
CHUCK ROCK 2
DEFENDER OF OASIS
DONALD DUCK
DORAEMON
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATOR
HOOK
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES
JURASSIC PARK
LAND OF ILLUSION
LAST ACTION HERO
MIRTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUNNER
ROBOCOP
SONIC 2
SONIC CHAOS
SPIDERMAN RETURN OF SINISTER 6
STREET OF RAGE 2
SUPER KICK OFF
SUPER OFF ROAD
TAZMANIA
VAMPIRE
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

MEGA CD

AMAZING SPIDERMAN
BATMAN RETURN
CLIFFHANGER
DRACULA
DRADON'S LAIR
ECCO THE DOLPHIN
FINAL FIGHT
HOOK
JAGUAR XJ220
KRIS KROSS
LETAL ENFORCES
MAD DOG MC CREE
MONKEY ISLAND
ROAD AVENGER
SON OF CHUCK
SONIC
TERMINATOR
WWF RAGE IN THE CAGE

SUPER NINTENDO

7TH SAGA
ACTRAISER 2
AERO THE ACROBAT
ALLADIN
BRAAM STOKER DRACULA
CHAMPIONSHIP POOL
CLAY FIGHTER
COOL SPOT
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DEAD DANCE
EQUINOX
FINAL FIGHT
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
LAWNMOWERMAN (IL TAGLIAERBE)
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MIKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSELL RACE
POP'N TWIN BEE
ROCKY RODENT
ROCK'N ROLL RANCING
RUN SABER
SECRET OF MANA
STREET FIGHTER 2 TURBO
STRIKER
SUNSET RIDERS
SUPER BOMERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WIZARD OF OZ
WORLD HEROES
ZOMBIE ATE MY NEIGHBORS

DLIN DLON

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dalle 11 alle 19,30 continuato
Dal LUNEDI' al SABATO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprità delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI I GIOCHI DEL 3DO. TELEFONARE PER INFORMAZIONI

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY. ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA L

http://www.oldgamesitalia.net/

THE ULTIMATE STUNTMAN

Sempre più sono le persone che desiderano conquistare il mondo e sempre più sono quelli che ci provano. Fortunatamente nessuno può vantarsi di essere riuscito nell'ardua impresa, ma per quanto ancora dovremo temere una tale minaccia?

Forse ancora per poco, perché il Dr. Evil è a un passo dal traguardo. Egli ha infatti rapito la più grande scienziata specializzata in missili balistici, l'unica in grado di aiutarlo a costruire l'arma più potente che sia mai stata realizzata. Ciò che dà credito all'ennesimo tentativo è l'inquietante fallimento del' FBI, che nulla ha potuto contro l'astuto Dr. Evil; ma forse esiste ancora una possibilità di sventare il perfido piano, forse c'è ancora qualcuno che può tentare l'impossibile stiamo parlando di un personaggio dell'ultima generazione dei Rambo, un ammasso di muscoli armato fino ai denti, addestrato ai limiti della sopportazione umana, è inc... come una bestia: è *The Ultimate Stuntman*. Ciò che deve affrontare ha dell'incredibile: una serie di zone piene di nemici, mostri, alieni, androidi e pazzi scatenati della peggior specie, pronti a fargli la pelle pur di servire la causa del loro capo. Ognuno

In alto: questo furgone è il primo boss di fine livello; alcuni colpi portati ben a segno basteranno per eliminarlo. A dx: per evitare di finire nelle fauci di questo stomachevole essere Stunty deve e colpirlo ripetutamente nell'occhio. A lato: le arrampicate sono sempre piene di insidie.

Più che un alieno sembra un giatore di football dopo unaa sconfitta.

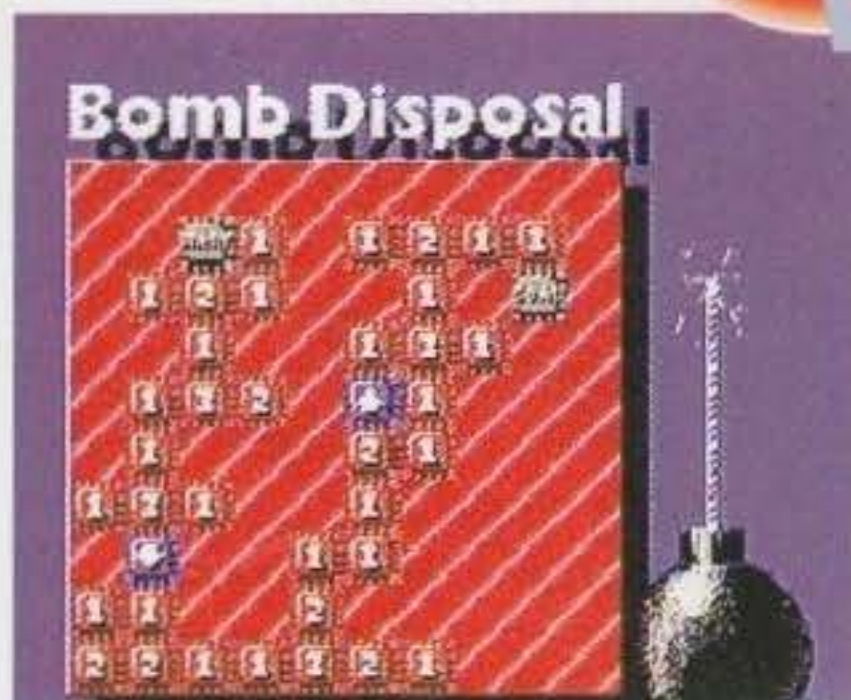
http://www.oldgamesitalia.net/

dei livelli di protezione del Dr.Evil, che corrisponde a uno stage di gioco, è composto da tre aree nelle quali il nostro eroe è chiamato a sfoderare una delle sue innumerevoli capacità, tra le quali si possono annoverare la guida spericolata, l'arrampicata, l'"arte" del disinnescare bombe e la destrezza nel volo col deltaplano. Alla fine di ogni livello "Stunt" deve dare il meglio di sé e della sua capacità di combattimento corpo a corpo, in quanto un terribile boss è a guardia del livello successivo. La vitalità di "Stunt" è rappresentata da una barra composta da cinque quadratini che equivalgono ai colpi che può sopportare prima di perdere una vita. Egli può comunque fare incetta di energia e di vite, raccogliendo i vari oggettini che trova sulla sua strada; tra questi ce ne sono alcuni che regalano tempo-extra e altri in grado di aumentare la potenza di fuoco. Il gioco non presenta un sistema di password, che tra l'altro sarebbe risultato eccessivo, ma in compenso esiste la possibilità di continuare la partita quante volte si vuole, a patto che si riprenda dall'inizio dell'ultimo livello raggiunto.
Una scelta che, in fin dei conti, si rivela davvero vincente.

• LOG

POWER GAME

In alto: le sezioni di guida sono quelle più belle e divertenti, specie in quelle dove si è a bordo del fuoristrada. In basso: per disinnescare la bomba bisogna risolvere questo piccolo rompicapo.

Bomb Disposal

A bordo di un deltaplano il nostro eroe deve affrontare ben due sezioni, difficili allo stesso modo, ma diverse strutturalmente.

QUANTI COMANDI !!!

Le molte e diverse sezioni di gioco sono accompagnate da una rilevante quantità di sistemi di controllo, tale da rendere insufficiente il box sottocontrollo. La suddivisione dei vari livelli in categorie che condividono il sistema di controllo, inoltre, sarà molto utile anche per capacitarsi della loro quantità e varietà.

GUIDA
Questa categoria comprende le sezioni di guida in generale, ovvero sia quella del motoscafo che quelle delle auto. Con la pulsantiera si comanda la direzione, la velocità e il senso di marcia, cioè avanti e retro. Il tasto B serve per sparare mentre A permette di utilizzare una delle unità turbo a disposizione.

SCARPE E TACCHI
In queste sezioni il giocatore comanda direttamente Stuntman,che non solo deve eliminare i vari nemici, ma deve anche raccogliere un determinato numero di chiavi affinché possa far breccia nella possente barriera di fine livello. La pulsantiera è utilizzata per muovere "Stunt", mentre il tasto A per saltare e B per sparare.

ARRAMPICATA
Lo scenario tipico di queste sezioni sono, ovviamente, delle pareti, spesso di edifici, sulle quali il nostro eroe deve arrampicarsi e difendersi dai famelici che tentano di succhiargli energia. Per far fronte a questi attacchi il giocatore deve utilizzare il mirino, attivabile tramite i tasti A e B, tenendo però conto che mentre spara non può muoversi. La pulsantiera serve, naturalmente, per dirigere l'arrampicata.

VOLO ORIZZONTALE
Comprende le sezioni in cui il gioco si presenta come uno shot'em-up a scorrimento orizzontale. La pulsantiera comanda la direzione del velivolo; il tasto B serve per sparare i missili; il tasto A per sganciare le bombe.

VOLO VERTICALE
Queste sono le sezioni in cui la pulsantiera comanda sia la direzione che la quota del mezzo volante. Il tasto A ha la canonica funzione di far ruggire i cannoncini, mentre il tasto B serve per rallentare la velocità del mezzo.

SEZIONI PUZZLE
Sono le sezioni in cui si è chiamati a disinnescare delle bombe. Con la pulsantiera si muove il saldatore con il quale si devono rimuovere i microchip.

PROVE • PROVE • PROVE
NINTENDO NES

GP Power 90

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Non si poteva far di meglio.	Le musiche riescono a ccaricare il giocatore.	Semplice ed immediato.	Non esiste difficoltà che freni la voglia di vedere tutte le sezioni.
9	9	9	9

COMMENTO

Finalmente, dopo mesi di silenziosa sofferenza, il mio NES è tornato a ruggire come nei tempi migliori, non solo perché erano mesi che non ingoiava nuove cartucce, ma perché era dai tempi di *Super C* che non assaporava uno sparatutto di un certo calibro. Sicuramente la varietà di questo nuovo gioco è in grado di compensare qualsiasi modo a due giocatori, qui assente per ovvi motivi tecnici. L'aspetto estetico è bello quanto quello strutturale: gli scenari sono stati realizzati con una evidente cura, così come certi boss di fine livello che hanno, oltre a un bel aspetto, delle notevoli dimensioni. Potrei parlarvi del sonoro esaltante o della incredibile giocabilità, ma non voglio farvi perdere altro tempo: correte a comprarlo!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Ultimate Stuntman**
Casa	**Codemasters**
Distribuzione	**Marpes**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi — **Per iniziare e mettere in pausa il gioco**

Per sparare — **Salto/Turbo/etc.**

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

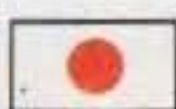
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA
GIORNALIERA

GAME BOY

ITALIA U.S.A. JAPAN U.K. GERMANY

SEGA CD
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
VIDEOGIOCHI
3000 TITOLI

NOVITÀ
IN ANTEPRIMA
ASSOLUTA

SEGA
Megadrive - Genesis
Mega CD - Sega CD
Game Gear
Master System

NINTENDO
Super Famicom
Super Nintendo
Game Boy - NES

NEC
PC Engine
Turbo Duo

ROAD RUNNER ™

DISPONIBILE PER
MEGADRIVE - SUPERNES

SPECIALIZZATO NEL
SETTORE CONSOLE
CON LE MIGLIORI
MARCHE

SNK
Neo
Geo

ATARI
Lynx

3DO

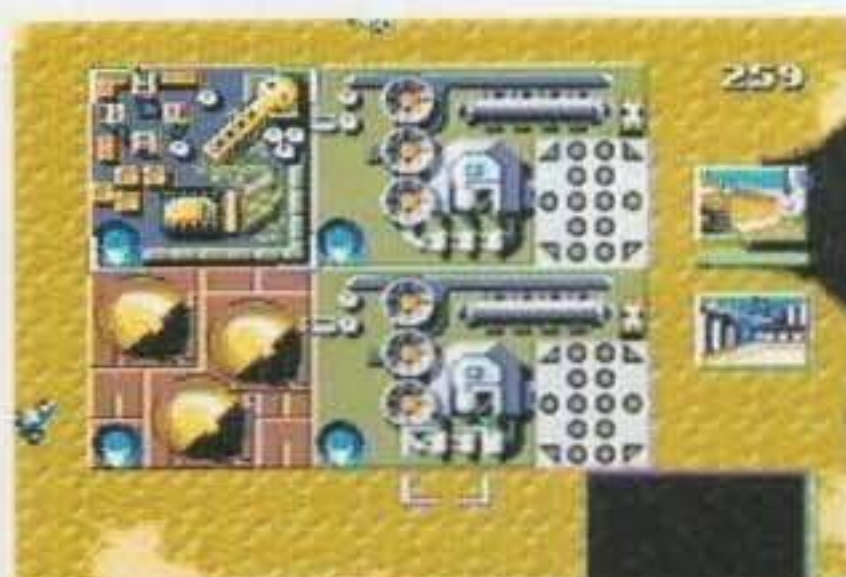
AMIGA
CD 32

YEAH!!!
I PREZZI
PIU' BASSI
DI ROMA!!

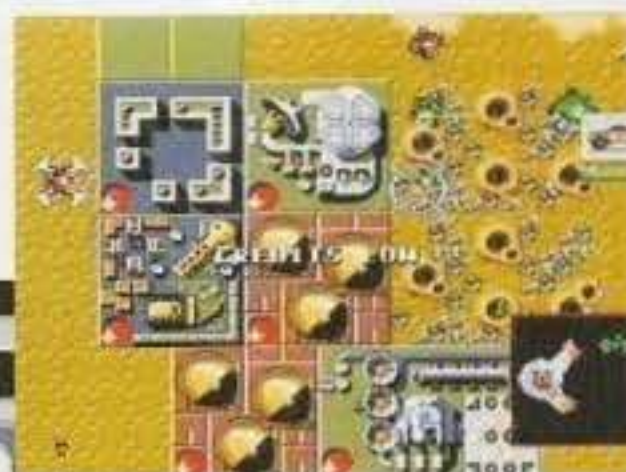
VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
CON SPEDIZIONE
GRATUITA

ROMA - VIA F. PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)
TEL. 06/58.20.14.57 - TEL. e FAX 06/58.20.14.65

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNE
battle for arrakis

Con tutti i casini che abbiamo sulla cara vecchia Terra che bisogno c'è di andare a scomodare un altro pianeta? Così non sembrano pensarla i programmatori di *Dune* che infatti ambientano uno dei più avvincenti giochi di strategia mai apparsi, su Arrakis, un arido e inospitale pianeta sperduto in un angolo remoto dell'universo.

"L'principio è un periodo di delicati equilibri, sappiate che questo è l'anno 10191. L'Universo conosciuto è governato dall'Imperatore Padisha Shaddam IV. In questo periodo la più preziosa e vitale sostanza dell'universo è il Melange, la Spezia. La Spezia allunga il corso della vita, la Spezia aumenta la conoscenza, la Spezia è essenziale per annullare lo spazio. La potente Gilda spaziale e i suoi navigatori, che la Spezia ha trasformato nel corso di oltre 4000 anni, usano il gas arancione della Spezia, che conferisce loro la capacità di 'annullare lo spazio', cioè di viaggiare in qualsiasi parte dell'universo senza mai muoversi. Ah già, ho dimenticato di dirvelo, la Spezia esiste su un solo pianeta dell'universo conosciuto, un arido e desolato pia-

Momenti di vita vissuti su Arrakis: dopo aver massacrato qualche nemico e aver raccolto qualche tonnellata di melange, ci si trova tutti al bar per una partita a rubamazzetto.

I moduli di comando consentono al giocatore di comunicare con le proprie unità, le proprie strutture e propri veicoli. In più si può anche telefonare a Mike Bongiorno per partecipare alla ruota della fortuna proprio come il quizzy!

http://www.oldgamesitalia.net/

STRUTTURE...

Come si ha avuto modo di ricordare, in *Dune-Battle for Arrakis*, la costruzione e lo sfruttamento adeguato delle possibili strutture ed edifici costituisce una parte cruciale per una proficua risoluzione della missione. Qui di seguito ne trovate la descrizione completa, ricordate però che non tutti gli edifici sono disponibili a tutte le case e in tutte le missioni...

FONDAMENTA

Materiale: miscela di sabbia e cemento
Peso: 1469 Kg
resistenza strutturale: 40 Unità Strutturali
costo: 15 crediti
Le fondamenta possono essere utilizzate come strade oppure come piattaforme su cui costruire le strutture. Non possono essere riparate; quindi, in caso di danno devo essere sostituite o abbandonate.

MURA

Materiale: miscela di sabbia e cemento
Peso 2245 Kg
R.S.: 140 U.S.
costo: 50 cr.
Servono per proteggere le strutture della propria base; come le fondamenta non possono essere riparate.

TRAPPOLE A VENTO

Armamento: inesistente
Generatori: Eskort 650 hp EL-2A a doppia turbina
R.S.:400 U.S.
costo: 300 cr.
Le trappole a vento forniscono alla base energia ed acqua. Si tratta in pratica di enormi turbine collegate ad alternatori e ad essiccatori che raccolgono l'umidità dell'aria.

RAFFINERIA

Armamento: inesistente
Capacità: 1000 unità di Spezia
R.S.: 900 U.S.
costo: 400 cr.
La raffineria è alla base della produzione della Spezia. Le mietitrici trasportano la Spezia grezza alla raffineria che ne converte il minerale in Spezia purissima e quindi in crediti. Ogni raffineria è dotata di una propria mietitrice.

SERBATOI DI SPEZIA

Armamento: inesistente
Capacità:1000 unità di Spezia
R.S.: 300 U.S.
costo: 150 cr.
I serbatoi di Spezia contengono la Spezia raffinata. Quando la raffineria completa il processo di conversione, distribuisce automaticamente la spezia ai serbatoi.

AVAMPOSTO

Armamento: inesistente
R.S.: 1000 U.S.
costo: 400 cr.
Dotato di un radar a corto raggio, l'avamposto è indispensabile per controllare e comandare le proprie unità militari.

TORRETTA

Armamento: cannone da 105mm
raggio: 100m
R.S.: 250 U.S.
costo: 125 cr.
Le torrette aprono automaticamente il fuoco contro qualsiasi bersaglio entri nel loro raggio di tiro.

TORRETTA LANCIARAZZI

Armamento: cannone da 105mm/doppio lanciamissili
raggio:100m/1000m
R.S.: 500 U.S.
costo: 250 cr.
Una versione tecnologicamente migliorata della torretta classica. Aggiunge alle potenzialità di fuoco un potente lanciamissili.

CANTIERE

Armamento: inesistente
R.S.: 800 U.S.
costo: N/A(il cantiere non si può comprare)
Il cantiere è necessario e sufficiente per poter costruire qualunque altro edificio su Dune

CASERMA

Armamento: inesistente
R.S.: 600 U.S.
costo: 300 cr.
Le caserme producono e addestrano le unità di fanteria leggera e le truppe d'assalto pesante.

FABBRICA VEICOLI

Armamento: inesistente
R.S.: 800 U.S.
costo: 400 cr.
La fabbrica veicoli produce tutti i veicoli da trasporto,estrazione e combattimento terrestri. La sua costruzione è indispensabile per poter poi costruire l'industria tecnologica.

INDUSTRIA TECNOLOGICA

Armamento: inesistente
R.S.: 1000 U.S.
costo: 500 cr.
L'industria tecnologica produce unità militari volanti, come unità di trasporto o attacco terra-aria

CENTRO RIPARAZIONI

Armamento: inesistente
R.S.: 1800 U.S.
costo: 700 cr.
Come suggerisce il nome, il centro riparazioni ripara qualunque veicolo danneggiato in combattimento rendendolo perfettamente operativo nel giro di pochi

SPAZIOPORTO

Armamento: inesistente
R.S.: 1000 U.S.
costo: 500 cr.
Lo spazioporto consente di intrattenere relazioni commerciali con la potente Gilda Spaziale, ed è in grado di fornire veicoli ed unità ad un prezzo inferiore di quello di produzione

PALAZZO

Armamento: inesistente
R.S.: 2000 U.S.
costo: 995 cr.
Il palazzo è il premio che viene concesso ai migliori comandanti che dimostrano grande attitudine alla guerra. I palazzi consentono in genere alcune speciali opzioni disponibili unicamente in questo edificio.

neta, con vasti deserti.
Nascosta tra le rocce, in queste zone desertiche, vive una popolazione conosciuta come i Fremen che attende, secondo un'antica profezia, l'avvento di un uomo, un Messia, che li guiderà finalmente verso la vera libertà. Il pianeta è Arrakis, conosciuto anche come 'Dune'...". Con queste parole, Ursula, la figlia dell'Imperatore, dà inizio a "Dune", il celebre film tratto dall'omonimo romanzo di Frank Herbert (1920-1986), diretto da David Lynch e interpretato da Kyle MacLachlan (l'agente Cooper in "Twin Peaks"). Benché ben realizzato e sufficientemente coinvolgente, il film non ha riscosso un grosso successo, non riscontrando infatti alcun riconoscimento né da parte della critica, né al botteghino. Non si può dire lo stesso, invece, dei giochi, prodotti dalla Virgin Games, che al film si sono ispirati più o meno liberamente e che hanno venduto un gran numero di copie in tutti i formati per i quali il gioco è stato realizzato. *Dune-Battle for*

POWER GAME

Una mietitrice in pieno deserto impegnata nella raccolta di spezia.

http://www.oldgamesitalia.net/

RICCHE. RICCHISSIME. PRATICAMENTE IN MUTANDE!

Sono le tre Case di Dune: gli Atreides, gli Ordos, gli Harkonnen. Proprietarie di interi sistemi stellari ma incapaci di vincere la battaglia decisiva sul pianeta deserto di Arrakis senza il nostro aiuto. Più tempestivo di novella 2000, Game Power ve ne dà, in esclusiva, la descrizione completa:

CASA ATREIDES

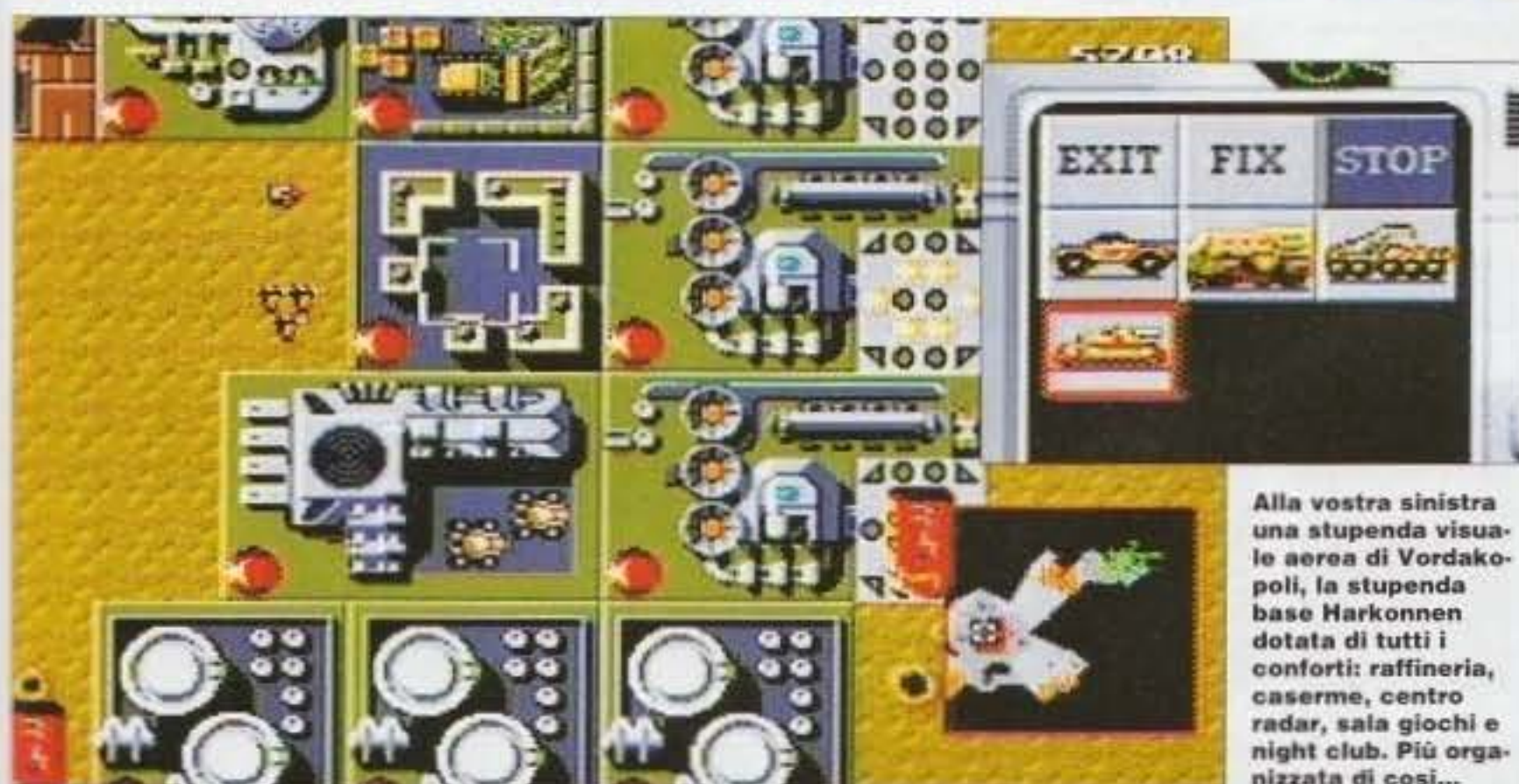
La casa Atreides è rinomata per la sua lealtà nei rapporti coi propri alleati e nei confronti dell'Imperatore. Di indole pacifica e lavoratrice, gli Atreides sanno anche dimostrarsi validissimi guerrieri, grazie anche all'appoggio dei Fremen, di cui godono la fiducia. La casa Atreides è la più facile da guidare nel gioco.

CASA ORDOS

La casa Ordos in realtà non è un unica famiglia ma rappresenta una sorta di "cartello" o Alleanza tra quattro famiglie minori. Completamente privi di scrupoli, gli Ordos hanno basato il loro potere sull'uso indiscriminato dei sabotaggi e del terrorismo. A causa di ciò sono da considerare avversari temibili ed insidiosi, ma sono anche la famiglia più difficile da gestire.

CASA HARKONNEN

Provenienti dall'oscuro pianeta di Giedi Primo, la malvagia casa Harkonnen è riuscita a imporre il proprio dominio su una grossa fetta di universo conosciuto. Crudeli ed oltremodo spietati, gli Harkonnen si distinguono per un assoluto disprezzo della vita altrui, indipendentemente dal fatto che si tratti di alleati o nemici. Come livello di difficoltà si pongono a metà strada tra le altre due casate rivali.

EXIT FIX STOP

Alla vostra sinistra una stupenda visuale aerea di Vordakopoli, la stupenda base Harkonnen dotata di tutti i conforti: raffineria, caserme, centro radar, sala giochi e night club. Più organizzata di così...

Arrakis è la conversione del secondo episodio della saga apparso originariamente per PC e Amiga. Il primo episodio, *Dune* , è anch'esso stato convertito per Megadrive ma soltanto in versione Mega CD. Sostanzialmente il gioco si presenta come un sapiente miscuglio di *Simcity* con un wargame di tipo tradizionale. Costruendo nuove strutture o nuove unità militari si cerca di guidare la propria Casa di appartenenza alla vittoria, per ognuno degli otto scenari previsti. L'appartenenza a una casa piuttosto che a un'altra non costituisce una prerogativa di carattere puramente etico o estetico ma differenzia, in maniera determinante, il tipo di armi e di strutture di cui disporre, influenzando, in ultima analisi, gli scenari in modo decisivo cosicché, in effetti, il numero di scenari è 24 (8x3). Varietà e longevità, uniti a un ottimo sonoro e a una grafica tutt'altro che sgradevole, sono i punti di forza di questa cartuccia che si candida come uno dei migliori giochi strategici della stagione. E ricordate: "colui che controlla la Spezia, controlla l'Universo".

• Vordak

PROVE MD MEGADRIVE PROVE PROVE

Game Power '93

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Simbolica e spartana, ma anche elegante ed efficace.	Grandiosa colonna sonora, perfetta sintesi vocale.	Una volta entrati nella filosofia del gioco sarete condannati.	24 missioni di difficoltà crescente vi terranno impegnati per mesi.
8	10	10	9

COMMENTO

Veramente impressionante quello che sono riusciti a fare con 8 Megabit. Questa conversione è riuscita talmente bene che risulta quasi più apprezzabile delle versioni originali per Amiga e PC. In particolare il sonoro è notevolmente migliorato grazie all'introduzione di un'ottima colonna sonora ricca di motivi di sottofondo particolarmente calzanti col tema del gioco. La grafica è forzatamente simbolica, ma riesce egregiamente a rispettare gli irrinunciabili requisiti di bellezza ed eleganza. L'interfaccia utente è semplice e immediata grazie anche all'intelligente impiego di un tutorial che consente di apprendere le modalità d'uso in pochi minuti. Non dovrebbe mancare agli amanti del genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Dune-Battle for Arrakis**
Casa	**Virgin**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il cursore sullo schermo

Per selezionare un'unità

Per confermare un ordine

Per annullare un ordine

SEGA

AGIRE & PENSARE

A ○○○○● P

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE EUROPEE CON MANUALI IN ITALIANO

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 49.000 — L. 47.000 — L. 85.000 — L. 45.000 — L. 97.000 — L. 93.000 — L. 45.000 — L. 57.000 — L. 45.000

L. 57.000 — L. 54.000 — L. 99.000 — L. 109.000 — L. 57.000 — L. 55.000 — L. 105.000 — L. 45.000 — L. 119.000

L. 109.000 — L. 115.000 — L. 45.000 — L. 57.000 — L. 57.000 — L. 89.000 — L. 106.000 — L. 119.000 — L. 55.000

L. 109.000 — L. 109.000 — L. 109.000 — L. 55.000 — L. 45.000 — L. 55.000 — L. 45.000 — L. 45.000 — L. 105.000

L. 89.000 — L. 57.000 — L. 58.000 — L. 45.000 — L. 49.000 — L. 49.000 — L. 45.000 — L. 98.000 — L. 98.000

L. 49.000 — L. 89.000 — L. 79.000 — L. 105.000 — L. 105.000 — L. 87.000 — L. 99.000 — L. 107.000 — L. 98.000

L. 105.000 — L. 109.000 — L. 99.000 — L. 79.000 — L. 138.000

LE NOVITA'

DOUBLE CLUTCH - ULTIMATE SOCCER - CHUCK ROCK 2 - DAVIS CUP TENNIS - FANTISTIC DIZZY - ALLADIN - WIMBLEDON TENNIS - HOOK - PUGGSY - WIZ'N'LIZ - CLIFFHANGER - DRACULA - SENSIBLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - ASTERIX e tante altre. TELEFONA SUBITO !! 051-343.504

I PROFESSIONISTI DELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE • PROVE • PROVE

GB GAMEBOY

GB Power 62

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ben disegnato e funzionale il cruscotto. Nella norma tutto il resto.	Senza infamia e senza lode.	I comandi rispondono piuttosto bene.	Facile e monotono, peggio di così...
7	6	6	5

COMMENTO

F-15 Strike Eagle è il secondo titolo del suo genere ad uscire per il Gameboy: dopo il deludente *Top Gun* della Konami, la Microprose riesce a produrre un gioco che almeno raggiunge la sufficienza. *F-15* non è neppure lontanamente imparentato con un simulatore di volo. Forse se non avesse questa pretesa avrebbe potuto prendere qualche punto in più, infatti non si riscontrano difetti tecnici di rilievo: è il livello generale a risultare modesto. Da una grande casa come la Microprose era lecito aspettarsi qualcosa di più di un banale e monotono sparatutto. Oltretutto il gioco è di una facilità disarmante: gli aerei nemici non sparano mai ma si limitano a lanciare missili a ricerca calorica facilmente evitabili con l'impiego delle contromisure elettroniche. Anche il livello Ace (più impegnativo) si può tranquillamente finire in un paio d'ore. Sigh

SCHEDA TECNICA

Titolo	**F-15 Strike Eagle**
Casa	**Microprose**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**3**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Per pilotare l'aereo

Per lanciare i missili.

Per attivare le contro misure elettroniche

Per sparare con il cannoncino automatico.

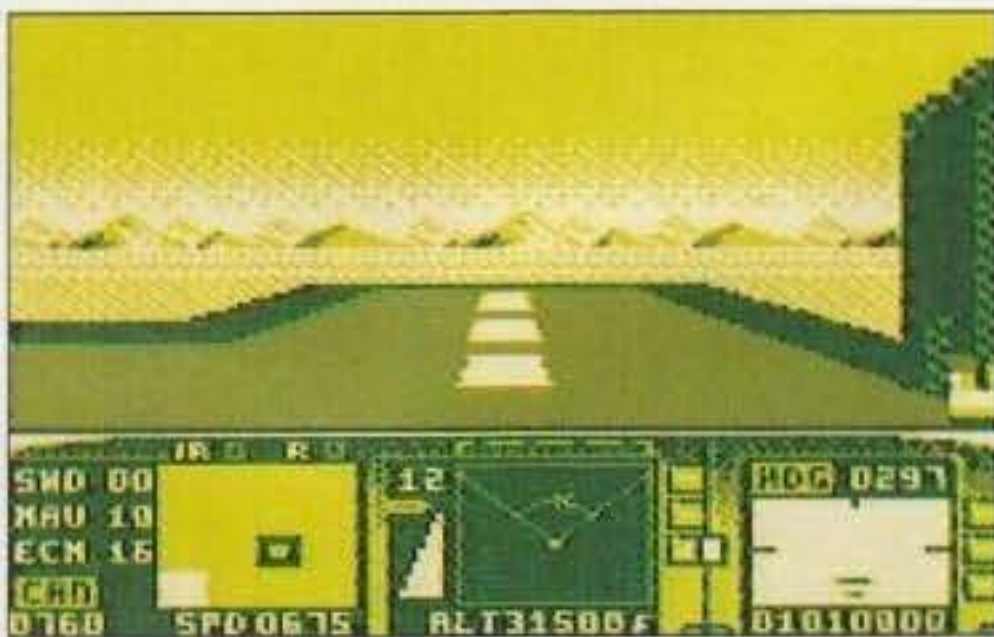
Per accedere alla mappa della missione.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

F-15 STRIKE EAGLE

Dopo aver prodotto le migliori simulazioni per Amiga e Pc, la Microprose ci prova anche col Game Boy! Siamo dunque arrivati ai limiti delle possibilità del piccolo mostro a cristalli liquidi? Forse no, ma continuate a leggere...

Oceano Pacifico, ore 5 antimeridiane. Sulla portaerei nucleare USS Enterprise regna un silenzio innaturale. Il bagliore intermittente dei dispositivi anticollisione illumina con una cupa luce rossastra l'area off-limit della zona di lancio, contribuendo a creare un'atmosfera surreale e minacciosa allo stesso tempo. Improvvisamente il finimondo: gli altoparlanti del ponte di coperta cominciano a diffondere il caratteristico e monotono segnale d'allarme mentre un'orda di uomini vestiti di sgargianti tute ignifughe invade la pista di decollo. Il sibilo dei turboreattori accompagna l'entrata in pista della scintillante ed affilata sagoma dei caccia intercettori. Avvolti nella vostra tuta anti-G vi fate largo tra i banchi di vapore della catapulta e salite finalmente la scaletta che conduce all'abitacolo del vostro luccicante F-15. Qualche secondo per gli ultimi controlli e poi venite lanciati al doppio della velocità del suono nel limpido cielo mattutino. Scene come questa erano fino a oggi riservate a macchine più potenti di un semplice portatile a 8 bit, oggi però la Microprose lancia la conversione Gameboy di uno dei suoi titoli più vecchi e forse più famosi: *F-15 Strike Eagle*. Nonostante ciò, scene come quella di prima resteranno riservate ai possessori di macchine più potenti di un portatile a 8 bit, perlomeno sino a quando qualcuno non si prenderà la briga di fare un gioco che sia almeno vagamente somigliante ad un simulatore di volo. *F-15 Strike Eagle* infatti è più simile ad un clone del buon vecchio *Afterburner* o di *G-Loc*, piuttosto che a un vero simulatore. In teoria sono selezionabili, ben 7 missioni di difficoltà crescente peccato che siano tutte perfettamente identiche: bisogna colpire un obiettivo primario e 2 obiettivi secondari a terra utilizzando i missili Maverick a disposizione; obiettivi che peraltro differiscono solo per l'icona che li rappresenta. Decollo e atterraggio sono completamente automatici e una speciale opzione consente di automatizzare anche la guida del velivolo lasciando al giocatore il solo compito di premere i due pulsanti di fuoco e il pulsante Start (per l'attivazione delle contromisure elettroniche). Il sistema di gioco simula la gestione della carriera di un pilota della marina militare statunitense, a partire dal grado iniziale di sottotenente sino a ricevere le stellette da generale. È questa forse l'unica spinta a finire il gioco che avrebbe altrimenti una longevità pressoché inesistente. Chi si aspetta almeno una parvenza di grafica vettoriale rimarrà purtroppo deluso. Un appunto per i programmatori della Microprose: sarebbe meglio evitare di chiamare un modesto shoot-em-up con l'altisonante titolo di *F-15 Strike Eagle*, se non altro per non infangare il nome di uno dei titoli più gloriosi della storia del divertimento elettronico.

***In alto,* prima del decollo la tensione è al massimo. Ma dove!?! *Sopra,* i momenti relativi alla carriera del nostro pilota sono l'unica parte interessante di questo gioco.**

http://www.oldgamesitalia.net/

ART OF FIGHTING

Ci avevano già provato con *Fatal Fury* e non era saltato fuori un gran che. Certo che se ci mettiamo a paragonare il Neo Geo con lo SNES, c'e una bella differenza... Mah... Chi sa se togliendo qualche colore e diminuendo un po' le dimensioni degli sprite...

Una bella spazzata alle caviglie, e il bestione se ne va per terra. Utilizzare i calci è un "must" per proseguire nel gioco.

Riuscirete a spezzare il collo a ben 5 bottiglie?

E invece no! Posso dirlo alto e forte: *Art of fighting* per SNES non è proprio il massimo della vita per un SuperNESsista. Già in partenza il gioco non mi piaceva molto, ma dovevo ammettere che era fatto proprio bene e che se uno ci si metteva un po' dietro si poteva anche divertire. Ma lasciamo questi commenti per il box dall'omonimo nome.

La sorella di Ryo è appena stata rapita, sotto i suoi occhi, da una banda di teppisti motorizzati. Per un gran karateka non è il massimo della bella figura. E così il buon Ryo decide, con il suo amico Robert, di andare a riprendersela. Domanda: Dove andare a cercarla? E cosi, con il pretesto di dover cercare informazioni per tutta la città, andrete a malmenare 8 avversari, uno più coriaceo dell'altro. All'inizio potrete scegliere se imperso-

MA CHI DEVO INCONTRARE?

TODO
Il samurai: non è molto difficile da battere, anche se sferra sciabolate micidiali. Vi indicherà il bar nel quale trovare Jack, uno della banda che ha rapito la vostra sorella.

JACK
Il grassone: non è molto agile ma è grosso... Molto grosso. Bisogna stare attenti ai suoi calci volanti, ma una volta a terra ci mette un po' a rialzarsi. Vi manderà al ristorante cinese di Lee.

LEE
L'acrobata): non riesce mai a stare fermo. Quando comincia a piroettare su se stesso con i suoi artigli è meglio evitarlo. Se lo battete vi porterà da King.

KING
La cameriera: anche se non sembra, è una donna. Infatti se la "finite" con una bolla di fuoco, gli strapperete i vestiti e potrete scoprire.... Vi manderà da Micky.

MICKY
Il pugile: bisogna stare attenti ai suoi montanti che lasciano il segno. Vi indicherà poi come trovare John.

JOHN
Il marines): non chiedetemi come siete finiti su questa portaerei, ma ora che ci siete dovrete affrontare questo tizio, che ha la brutta abitudine di fare una piroetta sopra di voi, tritandovi la testa al passaggio.

fare Ryo o Robert. Gli incontri si svolgono in maniera analoga a *Street Fighter II* (con l'ormai classico 2 su 3). In più, oltre alla solita barra di energia vitale, avete anche quella spirituale (che potete ricaricare concentrandovi durante il combattimento) che vi serve per sferrare colpi speciali, più o meno "golosi" in energia (eheheh... non potrete più fare 456.764 palle di fuoco consecutive senza prima ricaricarvi). I pulsanti a disposizione sono 4: uno per i pugni, uno per i calci, uno per potenziare pugni o calci (e per potere rimbalzare sul lato dello schermo!), e uno per fare le linguacce all'avversario avente come effetto la diminuzione della sua energia spirituale (ma fa aumentare l'incaz...!!!). Ogni tanto potrete esibirvi in prove di destrezza che vi faranno guadagnare qualche punto in più (vedi box). Finisco col dirvi che se giocate in due, potete selezionare tutti i personaggi e che possiedono tutti una caterva di colpi speciali.

• Dupont

Ma dove si stanno picchiando questi due beoti? Sono al casinò, forse? Oppure in un night-club?

DIVERTIAMOCI UN PO'...

Ogni tanto potrete esibirvi in tre prove di destrezza diverse.

IL SUPER COLPO-SEGRETO

Se riuscite a colpire 5 volte il bersaglio di legno in meno di trenta secondo, apprenderete definitivamente questa tecnica e potrete utilizzarla durante i combattimenti. Inutile dirvi che è essenziale!!!

LE BOTTIGLIE DI BIRRA

Se riuscite a spaccare tutte le bottiglie in un solo colpo (è solo questione di tempismo) aumenterete la vostra energia spirituale. Non è male ma non è indispensabile.

LE LASTRE DI GHIACCIO

In questa prova dovete smanettare con il pulsanti il più possibile fino a raggiungere il massimo della barra di forza. Se avrete raccolto abbastanza forza e riuscite a spaccare tutte le lastre aumenterete la vostra riserva di energia vitale. Niente male.

M.BIG

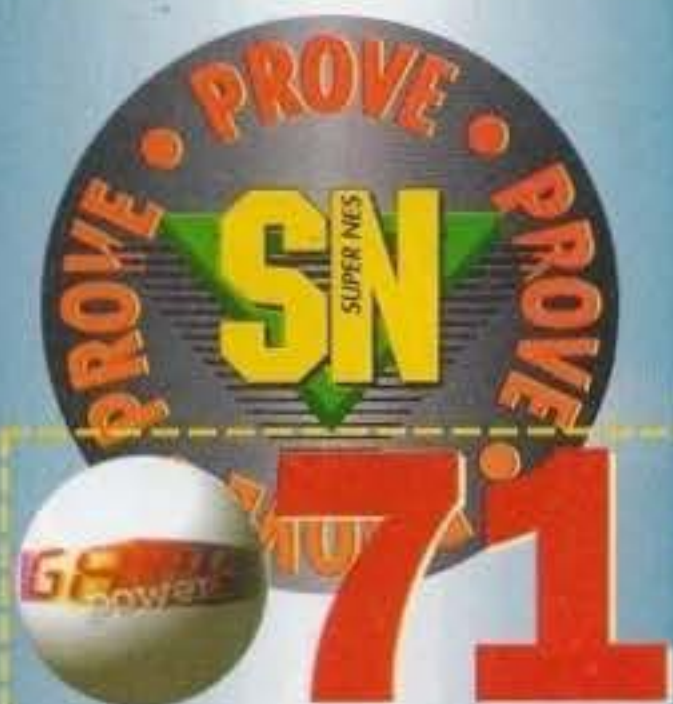
...guardiano: è il guardia-...del capo banda e non ...lascerà passare così ...mente. State attenti ...suoi bastoni che fanno ...stanza male. Se poi ...cia verso di voi, ... guai...

????

Assomiglia a Pinocchio: Bah ve lo lascio scoprire da soli... non è poi così difficile da battere. Certo che è proprio ridicolo con il suo nasone (lo sei anche tu Dupont! NdR!!!)

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GAME POWER 71

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
I fondali potevano essere disegnati molto meglio... Che peccato!	I suoni sono stati ripresi abbastanza male e le musiche non sono molto belle.	Beh... Non è certo paragonabile a quella di Street Fighter II! No way!	I livelli di difficoltà sono dosati bene. Lo si finisce comunque in fretta.
7	7	7	8

COMMENTO

Come ho già detto nell'introduzione, *AoF* non è proprio quel capolavoro che ci potevamo aspettare. La grafica è appena decente, la giocabilità anche, l'interesse è molto basso, il suono è orecchiabile, e la varietà dei colpi troppo povera rispetto ad altri giochi del genere usciti in precedenza. Personalmente lo odio ma potrebbe anche piacere ad alcuni di voi. A volte non si riesce a capire chi ha la precedenza su chi e perché certe cartelle tolgono mezza energia e altre solo una quantità infima. Bah, preferisco non dilungarmi... Se ci avete giocato in sala giochi e vi è piaciuto, accattatevelo pure. Nel caso contrario, buttatevi su *TMNT Fighters* che è molto più divertente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Art Of Fighting
Casa	K.A.C.
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	10

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il combattente

Per potenziare pugni o calci

Calci

I tasti sono configurabili a piacere!!!

Pugni

Per insultare l'avversario

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOLAND

AUGURA A TUTTI
BUON NATALE E FELICE ANNO NUOVO

- 1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
- 1° A NOLEGGIARE LE CONSOLE
- 1° A NOLEGGIARE 24H SU 24 H VIDEO GIOCHI PER VIDEOGAMES
- 1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

NOI SIAMO QUI

MM Loreto
(Uscita P.zza Argentina)

VIDEOLAND NON È PRIMA NEL DISPORRE DI VIDEO GIOCHI NON ANCORA PRESENTI SUL MERCATO.

CORRI A NOLEGGIARE STREET FIGHTER II PER MEGA DRIVE

Console		Cartucce	
Super Nes	L. 270.000	Mega Drive da	L. 39.000
Super Nes + Street Figh. II	L. 340.000	Super Nes - Famicom da	L. 69.000
Super Famicom	L. 399.000	Neo Geo da	L. 120.000
Mega Drive II + gioco	L. 257.000	Game Gear da	L. 39.000
Mega CD II + gioco	L. 529.000	5 giochi Game Boy da	L. 100.000
		5 giochi Master System	L. 100.000
Fino ad esaurimento scorte		Mega Cd da	L. 69.000

NOLEGGIO/VENDITA

Super Nes
Super Famicom
Mega Drive
Game Gear
Neo Geo
Mega Cd
Amiga CD32

VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI MEGA DRIVE / SUPER NES / SUPER FAMICOM ?

TELEFONA PER SAPERNE DI PIÚ

AL N. 02/ 29402806

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00
LUNEDI DALLE 15.00 ALLE 20.00 *ORARIO CONTINUATO*

 hio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402

Hook

È arrivato Peter Pan! Questo personaggio, ultimamente ritornato di moda, approda ora anche sul Megadrive e sul MegaCD. Ma, secondo voi, questa ondata di popolarità che ha reinvestito il popolare moccioso volante è dovuta al film interpretato da Robin Williams o alle "canzoncine" di Cristina D'Avena?

Comunque, a parte gli scherzi, io conoscevo Peter Pan sin da quando avevo due anni, grazie al film di animazione della Disney e a degli stranissimi proiettori a forma di pistola, con i quali, guardandoci dentro e girando l'apposita manovella, si potevano osservare brevi spezzoni animati tratti, appunto, dal film sopra citato. In pratica, se volevate vedere l'intera storia dovevate comprare qualcosa come 150 di quei cosi e girare come pazzi manovelle tutto il giorno. Tenete conto che, allora, i videoregistratori costavano una barca di soldi e che, quindi, le alternative non erano poi molte (sì, ok...ma non ci raccontare tutta la tua vita! NdR).

Tornando a noi, *Hook* si ispira al film omonimo ed è chiaramente quest'ultimo il responsabile della ricomparsa del personaggio di Peter Pan, non le canzoni di Cristina e gli squallidi cartoni animati a cui facevano da sigla.

La storia del gioco, come del resto quella del film, vede Peter Pan, ormai diventato adulto, costretto a re-indossare i panni del paladino del bene che fu in passato, allo scopo di combattere nuovamente il terribile Capitano Uncino che ha rapito i suoi figli, usandoli come ostaggi per

A spasso per le foreste Peter Pan sembra trovarsi a suo agio. Tanto lui può volare...

PROVE MD CD-ROM

MD 60

MCD 61

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Pessima, con una pessima scelta dei colori e brutte animazioni.	Solo quello della versione CD è degno di considerazione.	La lentezza del gioco rovina completamente il resto.	Ed è pure facile! Puah...
5	7	5	6

COMMENTO

Se quello che apprezzate maggiormente in un gioco è la grafica allora lasciate perdere Hook. Se invece è la giocabilità, lasciate perdere lo stesso. Insomma, non c'è bisogno di essere dei geni per capire che Hook non raggiunge minimamente le aspettative! La grafica è mal realizzata, il sonoro è buono solo nella versione CD (ci mancava altro), tecnicamente mal realizzato in quanto subisce troppo frequentemente rallentamenti e affini. In altre parole: non mi è piaciuto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Hook
Casa	Sony Imagesoft
Distribuzione	Columbia Tri-Star
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove Peter Pan

Salta

Spada

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

BONUS BAN

Tattarata! I bonus! Li volete? Non li volete? Chissenefrega, tanto appariranno lo stesso e, che vi piaccia o no, sarete costretti prima o poi a raccoglierli.

CILIEGINA
Non è certo il massimo, ma un po' di energia extra non guasta mai.

MELA
Hanno sbagliato frutto! Non erano mica le p... quelle che ti riempiono di vitalità?

FOGLIA
Aumenta l'abilità di Peter di incassare colpi (scusate, ma di che foglia si tratta?).

TINKERBELL
Se vi piazzate sotto questa lucciola, lei vi butterà addosso una strana polverina bianca e dopo vi sembrerà di volare...

GIOIELLI
Questi oggetti rappresentano il tesoro che i pirati hanno accumulato in tanti anni. Trovateli e otterrete rispettivamente 100, 500, 1000 e 10000 punti.

SPADA MAGICA
Questa spada è fantastica per quanto riguarda la sua potenza e possibilità di impiego, in quanto lancia delle potenti sfere infuocate contro i nemici. State attenti, però, perché basta un minimo contatto con i nemici per perderla.

1-UP
Get it!

Non pretendiamo fedeli riproduzioni in ray-tracing, ma queste miniere a scalettoni proprio non ci piacciono.

Seconda stella a destra...eh sì, questa è proprio la famosa Isola che non c'è. In realtà è solo la mappa di gioco.

attirare loro padre in una trappola. Il giocatore dovrà guidare il nostro eroe attraverso dieci livelli pieni di nemici, i quali non aspettano altro che farvi la pelle. Come arma avrete a disposizione una daga o una spada magica e potrete contare su bonus vari per ottenere punti extra e recuperare energia.

Hook è un classico gioco di piattaforme, in cui l'unico scopo è quello di avanzare il più possibile tra nemici e guardiani di fine livello. Come struttura ricorda molto *Strider*, con il quale condivide qualche aspetto come la famosa fascia di energia lasciata dalla spada. Purtroppo, però, la qualità del gioco non è delle migliori.

La grafica dà l'impressione di essere stata realizzata in maniera frettolosa, soprattutto nella versione CD, dove le immagini digitalizzate risentono maggiormente di questo neo. Il sonoro è, invece, più dignitoso, ma questo discorso vale solamente per la versione CD, in cui sono presenti moltissime frasi digitalizzate e ottime colonne sonore. Infine la giocabilità. Molto bassa, fattore dovuto principalmente ad assurdi rallentamenti che rendono molto frustrante l'azione del gioco.

Mia cara Sony questa volta non ci siamo...

• *Bio Massa*

Il buon Peter Pan, alla bisogna, sa sfoderare (è proprio il caso di dirlo) una notevole abilità nell'utilizzo della spada. Attenzione dunque, pirati di tutti i mari...anche da vecchio Peter non è da sottovalutare!

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEO GEO, SUPERNE, 3DO

FAX 051-344.906 o 345.100

NEO GEO + 2 JOYSTICK + SENGOKU 2. LIT.1.199.000

FATAL FURY SPECIAL L. XXX.000

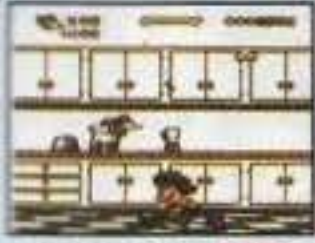
NINJA COMBAT	L. 149.000	ART OF FIGHTING	L. 199.000
MUTATION NATION	L. 149.000	SUPER SIDEKICK	L. 269.000
GAT PLAYER GOLF	L. 199.000	FATAL FURY 2	L. 239.000
LAST RESTORT	L. 199.000	SENGOKU 2	L. 289.000
MAGICIAN LORD	L. 159.000	3 CONT BOUT	L. 299.000
CYBER LIP	L. 99.000	WORLD HEROES 2	L. 319.000
SUPER SPY	L. 159.000	SAMURAI SHODOWN	L.419.000
KING OF MONSTERS	L. 119.000	BLUES JOURNEY	L. 99.000
NINJA COMMANDO	L. 99.000	GHOST PILOTS	L. 99.000
NEW MAHJONG	L. 119.000	BURNING FIGHT	L. 79.000
KING OF MONSTER 2	L. 179.000	JOY JOY KID	L. 79.000

OFFERTA
NEO GEO + CAVO SCART + JOYSTICK+ MOD. PAL
L. 530.000

INCREDIBILE

TO & JERRY L. 49.000

AMERICAN GLADIATORS L. 49.000

BRAWL BROS L. 49.000

FAMILY DOG L. 49.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTEDO COMPLETO DI CAVO RGB-SCART E ALIMENTATORE ITALIANO 220V. LIT. 239.000
oppure CON UNO DEI GIOCHI INDICATI QUI A FIANCO A SOLE LIT. 265.000
Ricordiamo che i giochi sono anche acquistabili separatamente al prezzo di Lit. 49.000 cadauno.

STREET COMBAT L. 49.000

SUPER HIGH IMPACT L. 49.000

TERMINATOR L. 49.000

NINJA BOY L. 49.000

IL CONTEGGIO ALLA ROVESCIA VOLGE ORMAI AL TERMINE. MANCANO SOLO POCHI GIORNI ALLA FINE DELL'ANNO 1993 E ANCORA NESSUNO SA CHE IL 1994 E' L'ANNO DEL...
GIOCACONNOI
E...
VINCICONNOI!

NON PERDERE IL NUMERO DI GENNAIO!!!!
RICEVERAI ISTRUZIONI E REGOLAMENTO

R·E·A·L 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

LIT. 1.799.000
DISPONIBILE

OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

NELLE 20 PAGINE DI PUBBLICITA' COMPUTER ONE PRESENTI IN QUESTA RIVISTA CI SONO 10 ERRORI.

Alle prime 500 persone che segnaleranno TUTTI gli errori verrà inviaTo un simpatico OMAGGIO

NON PERDERE ALTRO TEMPO!!! ORDINA SUBITO ALLO 051-343.504

THE LOST VIKINGS

PROVE MD MEGADRIVE

85

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Fondali e personaggi ottimamente realizzati	Musica tambureggiante ed effetti sonori umoristici.	Sistema di controllo immediato, ma si consiglia un joypad a sei tasti	La voglia di finire il gioco supera ogni frustrazione
8	8	8	8

COMMENTO

Un prodotto sicuramente ben riuscito, che presenta una buona miscela tra il genere piattaforme e quello rompicapo tale da non escludere a nessuno. Un gioco per tutti, perché il suo piacevole aspetto grafico unito alla tambureggiante musica di sottofondo sono in grado di soddisfare anche gli esteti più esigenti. Inoltre il modo a due giocatori è semplicemente fantastico, non solo perché raddoppia matematicamente il divertimento (se tanto dà tanto...), ma anche perché una volta tanto si deve collaborare e non semplicemente duellare. Il sistema di password contribuisce alla longevità del gioco, che però potrebbe risentire di un non elevato numero di livelli e di una non certo eccezionale varietà di gioco. Senza dubbio *Lost Vikings* resta qualche cosa di diverso, forse proprio quello che state cercando...

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Lost Vikings
Casa	Virgin
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio selezionato — Per usare l'oggetto selezionato — Per parlare e per azionare i trasportatori — Per cambiare il personaggio — Per usare le doti e gli strumenti del personaggio selezionato

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

Se siete alla ricerca di qualcosa di diverso dai soliti platform e se desiderate utilizzare almeno un po' di materia grigia nelle vostre sessioni davanti al monitor, forse le avventure di questi tre vichinghi potrebbero riservarvi parecchie soddisfazioni...

I vichinghi vi affascinano: no problem!

Le avventure, o disavventure, dei tre rozzi protagonisti hanno inizio in un'astronave aliena, sulla quale si trovano per mano di un extraterrestre con la mania del collezionismo. Per non finire in vetrina in pose oltremodo stupide e imbarazzanti, i tre vichinghi devono, dapprima, fuggire dall'astronave per poi fare ritorno a casa. Il cammino è suddiviso in livelli ambientati in diverse epoche e zone geografiche nei quali i nostri eroi devono trovare l'uscita che deve essere raggiunta superando dei rompicapo ed evitando o eliminando gli aggressivi abitanti. Per far fronte a tali scomode situazioni, i tre si possono avvalere delle loro differenti doti: Erik è in grado di correre, di saltare e di abbattere pareti a testate; Baleog è il guerriero del trio e affronta i nemici con la sua spada oltre che con arco e frecce, che può anche usare per colpire gli interruttori situati a distanza, magari oltre un ostacolo; infine Olaf è il più forte di tutti, in quanto con il suo scudo è in grado di respingere qualsiasi attacco nemico, di sostenere il peso di Erik facendogli da scaletta, e di buttarsi da ragguardevoli altezze usandolo come un vero e proprio paracadute. Naturalmente durante l'azione si controlla un solo personaggio alla volta, ma è bene che gli altri due siano sempre al sicuro, perché spesso accade che con uno di loro ci si debba allontanare per lunghe missioni esplorative (quasi sempre Erik), alla ricerca delle chiavi e dei vari meccanismi che aprono passaggi bloccati.

La difficoltà dei livelli è molto graduata e consente a chiunque, amante di giochi a piattaforme o di puzzle, di impadronirsi dei comandi e di affrontare con successo i vari enigmi. Inoltre è presente un sistema di password che incentiva il giocatore a vedere come continua il gioco. In parole povere *LV* è strutturato in modo da essere gustato fino alla fine, nonostante a qualcuno possa venire un po' di noia per la poca varietà.

• LOG

E se potessimo utilizzare le stalattiti in qualche modo. Non si può escludere nulla in questo gioco!

La cooperazione fra i tre protagonisti riesce a creare delle situazioni di gioco molto interessanti.

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906 o 345.100

GADGETS

CALCULATOR BOY L. 29.000

RADIO BOY L. 39.000

AUTO MARIO & YOSHI L. 19.000

PORTACHIAVI MARIO & YOSHI L. 9.000

PORTACHIAVI MUSICALE L. 9.000

OROLOGIO L. 16.000

WALKMAN L. 49.000

ACQUISTA 3 CARTUCE per GAMEBOY o GAMEGEAR!

Riceverai in OMAGGIO il favoloso CALCULATOR BOY

ACQUISTA 3 CARTUCCE per MEGADRIVE o SUPERNINTENDO!

Riceverai in OMAGGIO l'esclusiva RADIO BOY

ULTIMATE SOCCER

Se avete dei problemi a giocare con *Kick Off* e se non ce la fate più ad attendere *Sensible Soccer*, forse l'immediatezza di questa nuova versione di *Striker* potrebbe fare al caso vostro...

Dopo l'uscita della versione SNES, ecco già pronto il gioco per il 16 bit della Sega che, a parte il nome, ha conservato tutta la sostanza dell'originale. Per coloro che hanno avuto una crisi mistica o scolastica nel mese di ottobre, saltando così la lettura dell'appetitoso GP 21 e della recensione dello stesso gioco per SNES, passo rapidamente in rassegna le caratteristiche principali di *US* : il campo di gioco è mostrato inclinato come se fosse ripreso da un'ipotetica telecamera; la velocità di gioco e di scrolling è molto elevata; la palla è facilmente controllabile visto che rimane praticamente incollata al piede del giocatore che ne è in possesso (anche se tale effetto può essere diminuito tramite un'apposita opzione); il sistema di controllo è semplice e immediato. Anche in questa versione ci sono le squadre di sessantaquattro nazionali che, con grande delusione, non possono essere modificate in nessun modo. Le competizioni presenti nel gioco vanno dal classico incontro amichevole alle tre manifestazioni ufficiali: una lega alla quale possono partecipare dalle due alle trentadue squadre, una coppa del mondo che prevede la partecipazione di ventiquattro nazionali e una coppa a eliminazione diretta. Le opzioni consentono di modificare numerosi aspetti del gioco, come il tipo di terreno, la presenza del vento, la velocità di gioco, le regole, la durata di ogni tempo, il tipo di calcio (a 6 o a 11 giocatori) e altro ancora. Inoltre il giocatore può scegliere persino il tipo di strategia. Tuttavia sul campo queste scelte risultano piuttosto marginali perché i modi di far gol sono talmente semplici che qualsiasi schema di gioco risulta superfluo: colpa di tutto ciò è l'eccessiva impreparazione dei portieri, della loro arte del tuffo a tutti i costi e della loro incredibile miopia.

Come se non bastasse, durante le fasi di gioco più concitate non solo l'azione di gioco diventa molto confusa, ma addirittura è quasi difficile capire se si stà giocando con un simulatore di calcio o con un flipper. Con questo non voglio dire che il gioco è inqualificabile, ma solo che, ai problemi della struttura del gioco originale, quella divertente e immediata a tutti i costi, anche a scapito del realismo, si sono aggiunti le pecche di quest'ennesima versione. Forse l'aspetto più interessante è la possibilità di giocare in otto, sottolineo in otto, contemporaneamente grazie a due Sega Tap. Scusatemi la critica a ogni costo, ma a questo punto si farebbe prima ad andare a giocare a calcio ai giardinetti!

• *Log*

A noi più che un gran gol sembrava un semplicissimo rigore, comunque la frase è di sicuro effetto.

La rimessa dal fondo, come tutti i calci piazzati, viene ge

PROVE MD MEGADRIVE

GP power 75

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
L'effetto grafico degli spostamenti della telecamera è molto spettacolare	Oltre i rumori della palla c'è solo il frastuono di un inquietante tamburo	Immediato sistema di controllo, ma mancato sfruttamento dei tre tasti fuoco	Spassoso per stare in compagnia, ma insufficiente per sfide solitarie
8	5	6	6

COMMENTO

Ultima Soccer può anche piacere visto che non servono ore di pratica per compiere le prodezze più spettacolari e le azioni più travolgenti. Ma a tutto ciò c'è un limite, quello dei pochi tornei e dell'assenza di un sistema di salvataggio, un fatto davvero sconcertante. Perché con un joypad a tre tasti, perché non hanno diviso i tiri a effetto da quelli senza? Estremizzare l'immediatezza è ridicolo: ogni qual volta si effettua un lancio lungo la linea laterale, si ha l'istinto di andare, col giocatore che riceve il passaggio, incontro alla palla, ma tale movimento significa un effetto indesiderabile con le logiche conseguenze. In definitiva, se potete, meglio acquistare *Sensible Soccer*...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ultimate Soccer
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1/8
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per mettere in pausa e richiamare le opzioni

Per tirare, colpire la palla, scivolare e passare

Per muovere i giocatori e dare gli effetti

Per colpire di testa

AGIRE & PENSARE

A D

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex - Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
Jordan VS Bird
JuJu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kungo Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Toor Golf II
Phelios
Power Ahlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rrage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Voris
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X - Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Woes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aamiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulutima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

Articolo	Prezzo
MEGA DRIVE *(GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART*	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + *1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV*	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + *1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC*	L. 279.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 259.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO*	L. 259.000
CAVO SCART *PER SUPER NINTENDO*	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER NINTENDO*	L. 68.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 399.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO*	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER *SUPER FAMICOM*	L. 68.000
GAME GEAR *(JAP) + 1 GIOCO*	L. 269.000
TV TUNER *(TELEVISORE PER GAME GEAR)*	L. 215.000
GAME BOY + *CUFFIE + PILE*	L. 139.000
GAME BOY + *CUFFIE + PILE + 1 GIOCO*	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

FlashFire GAME GEAR SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE PC Engine CITIZEN

star ATARI VIDEOGAMES Quickjoy SNK Neo-Geo

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE • PROVE • PROVE GG

GG Power 55

Grafica	Sonoro	Giocab	Sfida
Sprite grossolani, animazioni scattose, grafica generale confusa.	Niente di eccezionale, anzi, la musica è davvero fuori luogo.	Giocabilità? Ah, dov'è? Io non l'ho vista...	A chi interessa accettare una sfida come questa?
5	5	3	5

COMMENTO

Bleah! Una vera beffa! La grafica è brutta e confusa, spesso non si riesce a capire nemmeno chi ha il possesso della palla in un dato momento o cosa sta succedendo sul campo. Le leggi fisiche sono in sciopero: la palla rimbalza come una sfera piena di segatura di trenta chili. La musica in perfetto stile horror non ha proprio nulla a che fare con quello che succede sullo schermo... La giocabilità è nulla, la longevità scade domani e il gioco non è nemmeno un po' divertente. Le opzioni pre-partita, una volta entrati in gioco, sembrano state messe lì giusto per far colore... Non c'è altro da dire, davvero.

SCHEDA TECNICA

Titolo	World Cup Soccer
Casa	Tengen
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	2

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Pausa

Passa la palla a un compagno

Muove i giocatori

Lancia la palla

AGIRE & PENSARE

A ○○○○○ P

WORLD CUP SOCCER

Un gioco di calcio per Game Gear? Con vista isometrica dall'alto? Con opzione di gioco a due? Fantastico! Ehm... Aspettate a farvi prendere da facili entusiasmi...

La Coppa del Mondo è uno dei momenti più attesi da tutti i tifosi del globo terracqueo: soltanto i migliori giocatori delle migliori squadre di ogni nazione possono far parte del team designato per rappresentare nel mondo la loro patria... Dallo scontro di queste squadre di super campioni deve emergerne solo una: quella che si sarà rivelata la migliore di tutte, la vincitrice. È una sfida che abbiamo ammirato sui teleschermi con ansia e entusiasmo e che ora potremo vivere in prima persona sul video colorato del nostro otto bit Sega.

Ripeto: non lasciatevi prendere da facili entusiasmi. L'idea è molto buona, ma la realizzazione di un tale gioco avrebbe dovuto essere affidata a Colui Che Sa (Dino Dini) o al team Sensible Software, non certo ai programmatori della Tengen... Cominciamo col dire che la scelta della visuale di campo è quantomeno discutibile: il teatro del match viene rappresentato dall'alto e di fianco, in una vista "simil-isometrica" che sfalsa parecchio le proporzioni e le distanze.

I giocatori sono piuttosto grossi, parecchio sproporzionati rispetto alle dimensioni del campo e si muovono in maniera scattosa creando una gran confusione.

Inoltre, il giocatore che potete controllare in un dato momento ha sopra la testa una grossa freccia con il colore della maglia, e così quello avversario: tutto questo copre un bel po' di campo e confonde ancora di più le idee.

Tutto questo, unito al fatto che non ha praticamente importanza il cambio dei giocatori o la formazione scelta all'inizio, una volta cominciata la partita, rende questo titolo una sorta di parodia calcistica paragonabile a una vera e propria beffa... Fosse almeno divertente come "arcade"... Ma i movimenti scattosi e totalmente irrealistici dei giocatori e (soprattutto) della palla, fanno veramente venir voglia di spegnere il Game Gear dopo pochi minuti. Le innumerevoli opzioni che fanno da contorno non aiutano molto a salvare le lacune di concept: è vero, si può giocare in due con l'opzione game-link... Ma chi pensate che sia così masochista da acquistare due copie della stessa cartuccia? Possiamo cambiare colore alle magliette dei giocatori di qualsiasi squadra... E allora? Penso proprio che siano altre le cose importanti in un programma, soprattutto in una simulazione di calcio, non credete anche voi? Insomma: *World Cup Soccer* è un gioco caldamente sconsigliato a tutti, sia ai non appassionati che verrebbero così facilmente delusi e scoraggiati anche a provare altri titoli più appetibili, sia (e soprattutto) agli amanti del genere che ne rimarrebbero terribilmente offesi.

TENGEN

05:08

10:08

La grafica sembra carina ma si muove male, purtroppo la giocabilità non è certo all'altezza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.

PRESENT

Magic Bubble

DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI

PREZZO AL PUBBLICO Lit. 95.000 IVA INCLUSA

MEGA DRIVE

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

Divertiti con il Puzzle Game più bello del mondo finalmente sul tuo MEGADRIVE.

È un esclusiva:

Griphon Enterprise

Tel. 081-928999 - Fax 081-5177985

Griphon Enterprise distribuisce prodotti con la garanzia e l'assistenza totale

© 1993 C&E INC.
This is a product of C&E Inc. and is not deisgned, manufactured, distributed or endorsed by Sega Enterprise

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP 3

PROVE • PROVE • PROVE

MS MASTER SYSTEM

GP Power 68

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Discretamente realizzata. Peccato per le animazioni.	Appena sufficiente	Dopo un po' di tempo vi potrebbe risultare monotono	Il livello di difficoltà è medio-alto
7	6	6	7

COMMENTO

Una delle prime cose che si nota giocando a *Robocop 3* sul MS sono le assurde e improbabili animazioni del nostro caro poliziotto (busto praticamente ingessato e movimento delle gambe alla David Gnomo tanto per intenderci). Camminata a parte, questo nuovo gioco dedicato al Cop di Detroit è un prodotto dignitoso, anche se risente di alcuni difetti: l'eccessiva ripetitività dell'azione, l'impossibilità di evitare molti dei colpi avversari, l'elevata difficoltà di alcuni passaggi e una realizzazione tecnica certamente non impeccabile in ogni sua parte. Per questi motivi ci sentiamo di consigliare questo prodotto solo ai fan sfegatati di questo genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Robocop 3
Casa	Acclaim
Distribuzione	Leader
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove Robocop

Per saltare

Per sparare

AGIRE & PENSARE

Finalmente! Il più inossidabile poliziotto del nostro secolo fa la sua comparsa sugli schermi di tutti i Master System! Riuscirà a mantenere anche qui l'ordine e la disciplina?

Robocop è un robot, fin qui non ci piove, ma, prima di diventarlo, era anche un uomo, il tenente Murphy. A causa di un'amnesia costui si era convinto di essere sempre stato una macchina, solo più tardi riuscì a recuperare la memoria e la sua umanità...Mah! Misteri della vita.

Detroit, dopo un breve periodo di calma, è ritornata a essere una delle città più malfamate dell'America del 2000, la polizia è totalmente incapace di far fronte a tutti i delinquenti e la corruzione è dilagante; nessuno è più al sicuro. Per strada si incontra gente che gira allegramente con bazooka, uzi, fucili a canne mozze e chi più ne ha più ne metta. Un solo uomo è in grado di fermarli: questo è un lavoro per Superman! Peccato che il paladino di Krypton sia indietro con i necrologi e che il suo capo lo abbia legato alla sedia onde evitare che se la svigni prima di aver finito il lavoro! Alloro chiamiamo Spiderman... No... No... si è beccato la pellagra. Wonder Woman? Influenzata! L'uomo Tigre? Ha mandato tutte le sue maschere in tintoria! Aaargh! Stai a vedere che ci resta veramente solo Robocop! Dunque, per ripulire la città dovremo intraprendere una lotta senza quartiere lungo una serie di livelli a scrolling orizzontale, alternati da alcuni in verticale nei quali ci toccherà eliminare tutti i farabutti che si pareranno sul nostro cammino. Detta così la cosa potrebbe anche sembrare facile, in fondo Robocop è abbastanza ben corazzato, peccato che i suoi avversari non siano da meno e che soprattutto siano davvero tantissimi! Già dal primo livello, infatti, verrete accolti da una massiccia dose di proiettili e da nemici che sbucano da tutti i lati dello schermo: un bel problema! Infatti, non solo i colpi dei nostri avversari sono molto numerosi, ma la cosa peggiore è che il nostro sprite si rivela abbastanza goffo e legato nei movimenti. Questo rende anche lo schivare una singola scarica di proiettili con un semplice salto un'impresa sovrumana, quindi l'unica possibilità di evitare una fine prematura è far fuori gli avversari prima che questi ci infliggano troppi danni. La cosa rende il gioco abbastanza monotono: ci si riduce a camminare attraverso lo schermo sparando come dei forsennati a tutto ciò che si muove, tentando di raggiungere un power-up o delle munizioni e compiendo di tanto in tanto qualche salto su una piattaforma: questo, a nostro parere, costituisce il difetto fondamentale del gioco. Infatti, graficamente parlando, la realizzazione è abbastanza buona, i vari personaggi sono discreti e i fondali abbastanza colorati, mentre, purtroppo, le animazioni non sono un granché. Il sonoro è sufficiente, mentre la giocabilità risente abbastanza pesantemente del problema sopracitato. Peccato, probabilmente se i programmatori avessero prestato un po' più di attenzione si sarebbero accorti di questo "buco" e avrebbero potuto realizzare un prodotto migliore.

• *Raves*

I nemici che ci bersagliano dalle finestre sono quelli più insidiosi e difficili da eliminare.

Se una di quelle sfere di acciaio ci arriva sulla cocuzza av[illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SNK Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI E TUTTE LE CONSOLLE

NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI.
LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!

4 GIOCHI MASTER SYSTEM
L. 99.900
4 GIOCHI NINTENDO
L. 99.900
3 GIOCHI MEGA DRIVE
L. 99.900
3 GIOCHI GAME BOY
L. 99.900
3 GIOCHI GAME GEAR
L. 99.900

GAME BOY L. 89.900

E TANTI ALTRI TITOLI A PREZZI STREPITOSI!!!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

I SONO DI COMPENTENZA D

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

GG

GG power 79

GRAFICA: Abbastanza ben realizzati; sprite animati molto bene. — 7

SONORO: Buone musiche e discreti effetti sonori. — 8

GIOCAB: Comandi semplici e un buon sistema di controllo. — 7

SFIDA: Difficilissimo! Non ci sono neanche i "continua"! — 9

COMMENTO

Sì, lo so, di giochi di piattaforme/azione di questo tipo è pieno il mondo... Cambiano gli scenari e i personaggi ma i comandi e i power-up sono più o meno sempre gli stessi. Tuttavia bisogna riconoscere che per creare un gioco di questo tipo che, pur non avendo nulla di innovativo, riesce comunque a suscitare un certo interesse e un certo coinvolgimento, ci vuole già una certa bravura. Inoltre questo *Dracula* è permeato da uno spirito di horror gotico ben reso dalla grafica e dal commento sonoro di sottofondo. Nulla di nuovo sul fronte occidentale, dunque, ma per gli amanti è un prodotto che con la sua longevità e la sua buona giocabilità potrà rivelarsi molto divertente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Bram Stoker's Dracula
Casa	Sony Imagesoft/Psygnosis
Distribuzione	Columbia Tri-Star
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Pausa — Salta — Muove Jonathan Harker — Usa le Armi

AGIRE & PENSARE

BRAM STOKER'S DRACULA

I tie-in vanno davvero di moda, di questi tempi: *Robocop vs. Terminator, Alien vs. Predator, Mazinga contro i Puffi* e roba simile. Non poteva mancare, in questo universo variegato, il principe delle tenebre, proprio lui... Il Vampiro per antonomasia!

Scommetto che ci sono un sacco di agenti immobiliari che, dopo aver letto il libro di Bram Stoker, hanno perso molte notti insonni... O forse, qualcuno di loro, spera che gli possa accadere qualcosa di simile per spezzare la quotidianità (avete presente Monica Bellucci in veste di "vampira" nel film?). Beh, sia come sia, ma stavolta vi tocca proprio prendere i panni del giovane Jonathan Harker e andare dritti nel castello del Conte Vlad Drakul, Mr. Canino, il Succhiasangue, il Non-Morto e chi più ne ha più ne metta. E poi ci si stupisce che uno vada in giro a mordere sul collo la gente: a chiamarlo in tutti questi modi simpatici... Dovrete superare sette livelli: il viaggio in Transilvania, il castello di Dracula, la fuga dal castello, la casa di Hillingham a Londra, la chiesa di Carfax, il ritorno in Transilvania e la sfida finale con il Conte nel suo maniero diroccato. Ogni livello è diviso in due sotto-livelli: uno di giorno e l'altro di notte. Alla fine di ogni sotto-livello notturno, prima di passare al livello successivo, dovrete affrontare (e sconfiggere) una delle forme del Vampiro: un'ombra spettrale, un lupo, un pipistrello, un giovane dallo sguardo magnetico e un non-morto...

Ecco un'immagine dell'interno del castello di Dracula fate attenzione ai fantasmi e alle palle di fuoco.

In questa stanza, alla fine del primo livello apparirà la prima incarnazione di Dracula: uno spettro.

Non impressionatevi subito! Ci sono molte armi a vostra disposizione: un coltello (e che gli fai a Dracula con un coltello? Il solletico!), delle pietre (Ah! Ah! Ah! Delle pietre...), un'ascia rotante da lancio (si comincia a ragionare) delle torce infuocate (non c'è male) e, infine, delle doppie rocce che si dividono in volo (per quanto strane sono davvero una buona arma).

Ci sono anche molti altri tipi di power-up, nascosti dentro dei blocchi di pietra o difesi da alcuni mostri: monete, diamanti, vite-extra, crediti-extra, bonus per recuperare i punti-ferita, invincibilità e orologini. E sì, perché avete anche un tempo limite massimo per completare ogni livello, oltre il quale... Beh, potete immaginarvelo! Un paio di particolari interessanti: l'animazione degli sprite è veramente notevole, inoltre premendo verso il basso o verso l'alto quando siete su una piattaforme, potete guardare ciò che sta sotto o sopra di voi, evitando così di saltare su un pipistrello o finire su un letto di chiodi appuntiti. Il livello di difficoltà è piuttosto elevato fin dai primi livelli e un difetto abbastanza evidente è che una volta preso e usato un bonus ad esempio contro una delle incarnazioni di Dracula, dovete sperare di ucciderlo e di non dover ricominciare, altrimenti non ritroverete più quell'arma e dovrete farlo fuori col coltello. Per il resto è un gioco discreto e abbastanza divertente, anche se sia la grafica che il sonoro non sono certo eccezionali. Se avete sempre sognato fare i cacciatori di vampiri, da grandi, si tratta comunque proprio della cartuccia che fa per voi!

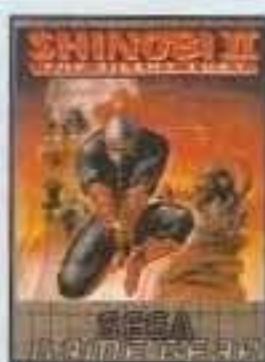
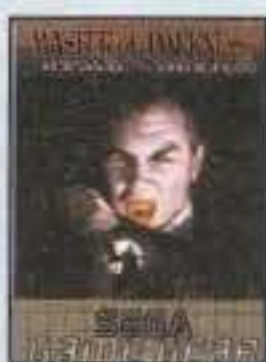
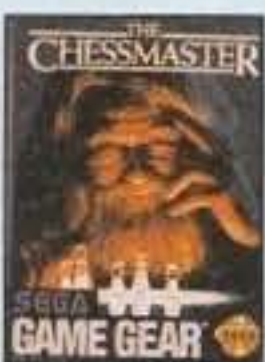
http://www.oldgamesitalia.net/

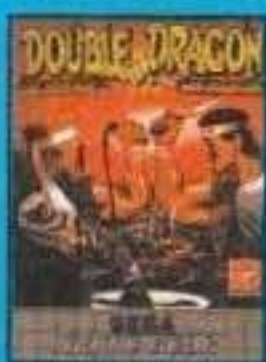
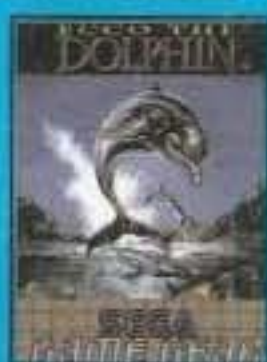
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SEGA GAMEGEAR

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 45.000 · L. 46.000 · L. 45.000 · L. 45.000 · L. 45.000 · L. 45.000 · L. 47.000 · L. 45.000

L. 45.000 · L. 45.000 · L. 33.000 · L. 42.000 · L. 49.000 · L. 47.000 · L. 49.000 · L. 55.000

NOVITA'

L. 74.000 · L. 69.000

L. 77.000 · L. 74.000

L. 74.000 · L. 69.000

OFFERTA NATALE

GAMEGEAR + COLUMNS

LIT. 158.000

e inoltre...

REN & STIMPY..L. 78.000
OTTIFANT........L. 65.000
ROAD RUNNER.L. 69.000
SONIC 3..........L. 69.000
BATTLETOADS...L. 69.000

L. 49.000 · 39.000

L. 49.000 · L. 49.000

L. 55.000 · L. 39.000

L. 55.000 · L. 65.000

LE INCREDIBILI OFFERTE DI COMPUTER ONE

MAGIC BUBBLE

PROVE MD MEGADRIVE

GP power 70

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Essenziale e nitida, anche se un po' troppo scarna.	Musiche ed effetti sonori molto simpatici nei primi minuti, ma ripetitivi.	Semplice e di immediata comprensione.	Con l'aumentare dei livelli li troverete veramente difficile proseguire.
6	6	7	7

COMMENTO

Non c'è male, ma forse un po' più di cura nell'aspetto grafico e nel commento sonoro avrebbero giovato a un titolo che, di per sé, è abbastanza divertente e coinvolgente, soprattutto in alcuni dei suoi sottogiochi. Ci sono, comunque, delle trovate interessanti, come i bonus nascosti nelle bolle e l'effetto degli incantesimi che permette di eliminare gli "spazi morti" e abbassare il livello dei pezzi, rendendo più facile la continuazione. Se siete degli amanti del genere apprezzerete questa "variazione sul tema", altrimenti potrete ugualmente considerare l'acquisto di *Magic Bubble*: non ci sono moltissimi titoli per Mega Drive che possono fargli concorrenza, tutto sommato.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Magic Bubble
Casa	Computer Entertainment
Distribuzione	Griphon Enterprise
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

Magia

Ruota il pezzo in verticale

Muove i pezzi

Ruota il pezzo in orizzontale

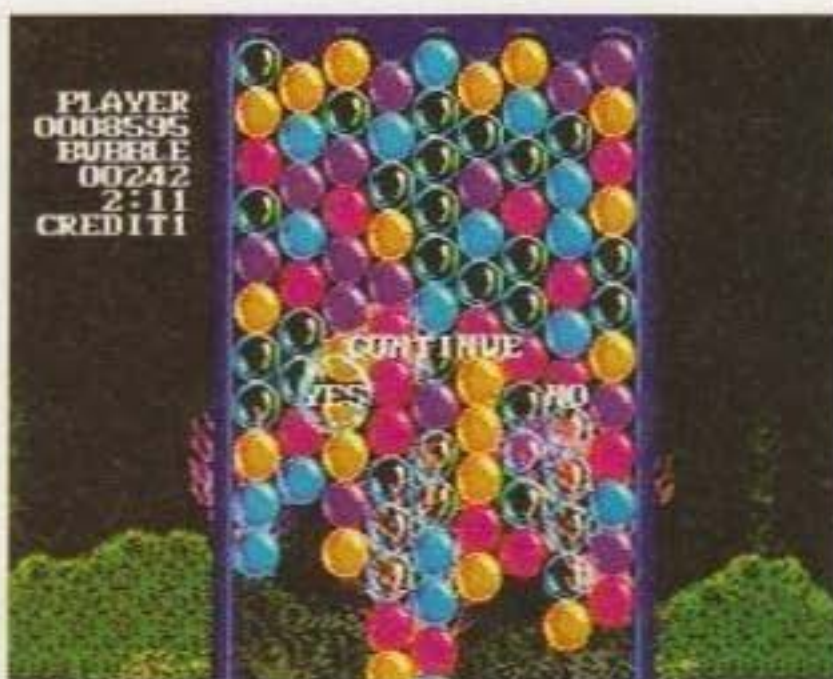
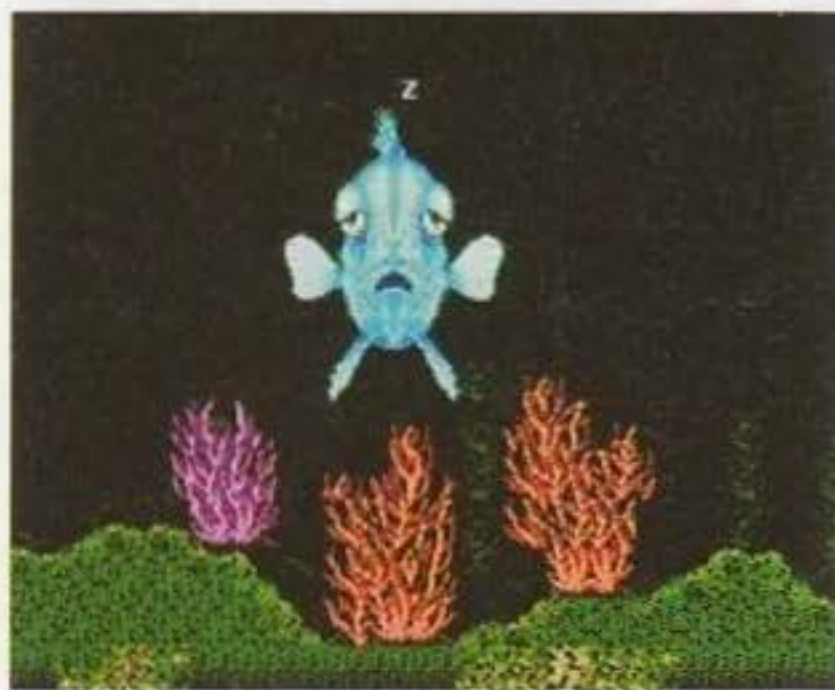
AGIRE & PENSARE

A ○○○○○● P

Un rompicapo simpatico per Mega Drive: ci voleva, a parte *Columns* non sono mai usciti molti titoli di questo genere per il sedici bit Sega... Chissà se un giorno potremo giocare a *Tetris*?

Questa cartuccia, in realtà, contiene tre sotto giochi di *Magic Bubble*: il primo (quello principale) è praticamente un clone di *Tetris* con i pezzi che vanno verso l'alto invece che verso il basso... Potrete manipolare questi pezzi (composti da più bolle, colorate in vario modo) invertendoli sia in orizzontale che in verticale. Quando riuscite a posare quattro o più bolle dello stesso colore vicine tra loro (non necessariamente in maniera ordinata, purché si tocchino almeno in diagonale), queste si annullano, sparendo e facendo "cadere" quelle sottostanti. Se rimangono dei buchi tra le bolle colorate, vedrete comparire delle bolle d'aria trasparenti, che spariranno una volta "liberate". Il gioco 2, invece, consiste nel cercare di liberare una bolla colorata luccicante in alto sullo schermo, coperta da uno strato di "handicap" a seconda della difficoltà del livello; strato che aumenterà, dunque, man mano che riusciamo a proseguire. Una delle opzioni più divertenti, comunque, è quella costituita dal gioco 3. In questo terzo sottogioco potrete giocare una normale partita... Ma contro il computer! In split/screen verticale dovrete cercare di resistere più a lungo possibile contro diversi livelli di intelligenza artificiale (come quella di Madoc) della macchina. In generale il gioco è carino e abbastanza coinvolgente. Ci sono, tuttavia, alcuni punti deboli: la grafica, ad esempio, non è eccezionale (ma la cosa è marginale trattandosi di un rompicapo, genere in cui un fattore simile non è necessariamente determinante), e le musiche sono un pochino ripetitive... Alla lunga rischiano di forare un po' le orecchie. La meccanica di gioco in sé, però, non è niente male, anche se ovviamente non siamo davanti al massimo dell'originalità. Ripetiamo che per Mega Drive fa sempre piacere veder uscire un rompicapo interessante, in un panorama sempre più pieno di piattaforme, sparatutto e picchiaduro riciclati e fotocopiati fra loro. Se soltanto *Magic Bubble* fosse stato realizzato con un po' più di cura e di attenzione ai dettagli, e con qualche opzione in più, che avrebbe potuto aumentare la profondità e la longevità del gioco, avrebbe meritato probabilmente il Powergame, ma se siete dei veri amanti dei rompicapo, non lasciatevelo sfuggire.

• *Scarlet*

PLAYER 0008595 BUBBLE 00242 2:11 CREDIT 1 CONTINUE YES NO

Una situazione di gioco decisamente caotica. Notate tutte le bolle d'aria che rappresentano gli spazi vuoti.

PLAYER 0019231 BUBBLE 00478 0:23 CREDIT 1

Un'ambientazione subacquea che ricorda al caro Scar-

L'ARCOBALENO

GAME GEAR

Ariel (sirenetta)	59.000	Wimbledon Tennis	59.000
Devilish	49.000	Slider	49.000
Chakan	49.000	Solitaire Poker	49.000
G Loc	49.000	Dragon Crystal	49.000
Olympic Gold	59.000	Super Monaco GP 2	59.000
Pengo	49.000	Factory Panic	49.000
Out Run	49.000	Alien Syndrome	49.000
Home Alone	59.000	G. Foreman Boxe	49.000
Worl Class Golf	59.000	Chuck Rock	49.000
Shinoby 2	59.000	Shinoby	49.000
Marble Madness	49.000	Ninja Gaiden	49.000
Street of Rage	49.000	Woody Pop	49.000
E. Holyfield	49.000	Sonic	49.000
Super Monaco GP	49.000	Wonder Boy	49.000
Fantasy Zone	49.000	Chessmaster	49.000
Spiderman	49.000	Indiana Jones	59.000
S. Space Invaders	49.000	Joe Montana Football	59.000
Terminator	59.000	Lemmings	49.000
Super Kick Off	59.000	Tazmania	59.000
Paperboy	49.000	Prince Of Persia	59.000

MASTER SYSTEM

Ghouls & Ghost	49.000	Lemmings	59.000
Out Run	49.000	Alien 3	49.000
G Loc	49.000	Impossible Mission	49.000
Gauntlet	49.000	Wimbledon Tennis	49.000
New Zealand Story	49.000	Asterix	69.000
Speedball	49.000	Champions of Europa	49.000
Nunja Gaiden	49.000	Street of Rage 2	59.000
California Games	49.000	Shadow Dancer	49.000
Donald Duck	59.000	Terminator	49.000
Super Kick Off	59.000	Wimbledon 2	59.000
Strider	49.000	Sonic	49.000
Strider 2	59.000	Out Run Europa	49.000
Spiderman	49.000	Super Monaco GP	49.000
Moonwalker	49.000	Golfmania	49.000
Golden Axe	49.000	World Games	49.000
Back to the future 3	49.000	Shinoby	49.000
Shangai	39.000	Rastan	49.000
Mickey Land Illusion	79.000	World Soccer	49.000
Chuck Rock	59.000	Super Space Invaders	49.000
Sonic 2	79.000	Prince of Persia	59.000

MEGA DRIVE

Mickey & Donald	69.000	Dungeons & Dragons	59.000
Grand Slam Tennis	69.000	Two Crude Dudes	69.000
WWF Wrestling	69.000	Krusty Fun House	69.000
Global Gladiator	69.000	Alex Kidd	59.000
California Games	59.000	Capitan America	69.000
Battletoads	69.000	Kid Chameleon	69.000
Strider	59.000	Lotus Turbo Chal	69.000
Faery Tale	59.000	Universal Soldier	59.000
Moonwalker	59.000	Alien 3	69.000
Lemmings	69.000	Ariel (sirenetta)	69.000
Speedball 2	69.000	Rolo to the rescue	69.000
World Class Lead	69.000	King of the Monster	69.000
Chuck Rock	69.000	Super Fantasy Zone	59.000
Another World	69.000	Indiana Jones	69.000
Thunderforce 3	69.000	NHLPA Hockey '93	69.000
Flintstones	69.000	Xenon 2	69.000
Mazing Wars	69.000	Predator 2	69.000
Terminator 2	69.000	Wonder Boy 5	69.000
Batman Return	69.000	Populous 2	69.000
Revenge of shinoby	59.000	Spiderman	59.000

... e se compri due giochi il trasporto te lo regaliamo noi: BUON NATALE

Giochi originali con istruzioni in italiano - Prezzi IVA inclusa

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33.33.486

SUPER Games

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 37 - Tel. 02/29520180 - Tel. e Fax 02/29520184

VENDITA PER CORRISPONDENZA SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA CONSEGNA ENTRO 48 ORE

MEGA OFFERTE CONSOLE E CARTRIDGE

SUPERNINTENDO	319.000
Extrainning	69.000
Mortal Combat	159.000
Street Fither II	149.000
Super Ghouls'n ghost	109.000
Super Probotector	109.000
Super Tennis	109.000
Arma Letale	129.000
Cybernator	159.000
Push Over	109.000
Wing Commander	149.000
Cool World	155.000
Sim City	109.000
Street Combat	159.000
Musya	155.000
American Gladiators	149.000
Super Krusty fun House	110.000
Star Fox fx	159.000
Toys	129.000
Gods	135.000
Wings 2	110.000
Pit-fighter	149.000
Super off Road	149.000
Tom & Jerry	129.000
Finalfight	129.000
Contra III	159.000
Pilotwings	109.000
Smart Ball	89.000
Ko George Foreman Box	120.000
Out of this World	129.000
World Trophy Soccer	109.000
The Hunt for Red October	129.000
Super R-Type	109.000
Harleys Basketball	129.000
Chuck Rock	145.000
Castelvania IV	145.000
Kombat Basketball	159.000
Lemmings	139.000
Prince of Percia	125.000
MEGA DRIVE	289.000
American Gladiators	79.000
Double Dragon III	59.000
John Madden '92	49.000
Ecco the Dolphin	89.000
Bubsy	99.000
World Ttrophy Soccer	69.000
Mortal Kombat	139.000
Flashback	129.000
Crueball	89.000
Jack Nicklaus	99.000
La Sirenetta	99.000
G-Lock	49.000
Jungle Strike	119.000
Nhl '94	129.000
Road Rash II	99.000
Street Fighter II sce	Telefonare
Uncharted Waters	89.000
Sonic 2	59.000
Shadows of the Beast	99.000
Death Duel	99.000
Batman	59.000
Olympic Gold	89.000
Spindizzi World	89.000
Alien Storm	79.000
Gods	69.000
Warsong	89.000
Hit on the Ice	69.000
Simpson Space Mutants	89.000
The Tyrants	99.000
Beast Warrior	99.000
Badomen	69.000
Indiana Jones Last Crus.	89.000
World Class ILeader Board	79.000
Talespin	59.000
Caliber 50	59.000
Steel Empire	99.000
Sunset Riders	89.000
Battle Toads	89.000
Mercs	59.000
Darius II	49.000
Wonder Boy III	39.000
Wonder Boy IV	39.000
Batman Revenge of Joker	89.000
Shadow Dancer	49.000
Dick Tracy	59.000
Sonic	39.000
Granada x	79.000
Quack Shot	69.000
Run Park	89.000
Turrican	49.000
Kabuki	79.000
Block Out	29.000
Under Line	69.000
Fastest One 1	49.000
World Champion wwf	89.000
Talmit Adventure	89.000
Bio Hazard Battle	69.000
Splatter House	59.000
Mickey and Donald	69.000
Super thunder Blade	59.000
Space Harrier II	79.000
Super Hamng-on	59.000
Robocop	59.000
Aquabatics with James P.	79.000
GAME GEAR	199.000
Pengo	49.000
Glob Gladiators	49.000
Woody Pop	49.000
Out Run Europa	55.000
G-Lock	49.000
Indy III	55.000
Spider Man	49.000
Factory Panic	45.000
Smash TV	45.000
G Foreman Box	49.000
Space Harrier	45.000
Slider	45.000
Prince of Persia	49.000
Chess Master	45.000
Halley Wars	39.000
Aerial Assault	45.000
Mickey Mouse II	55.000
Shinobi II	55.000
GP Monaco	45.000
Batman Returns	49.000
Sonic II	45.000
Klak	39.000
Marble Madne	39.000
Terminator	45.000
S. Space Kinvaders	45.000
Solitaire Poker	49.000
Mortal Kombat	Telefonare
Jurassic Park	Telefonare
GAME BOY	99.000
HANDY BOY	49.000
HANDY CARRY	19.000
Boulder Dash	55.000
Addams Family	49.000
Track & Fild	69.000
F1 Race + Adattatore	55.000
Tip Off	49.000
Kick Off	49.000
Kid Dracula	69.000
Duck Tales	75.000
Mortal Kombat	Telefonare
Gauntlet II	49.000
Prince of Persia	49.000
S. Hunchback	49.000
Battle Toads	49.000
Jetsons	49.000
Days of Thunder	49.000
Super Mario Land II	65.000
Yoshi	45.000

http://www.oldgamesitalia.net/

Game Flash

E rieccoli di nuovo! Di chi stiamo parlando? Ma dei Game Flash di Gippi, ovviamente. Sono più in forma che mai e promettono giudizi che vanno dall'esaltato allo sconforto più totale. Leggete, leggete e non perdetevi il paginone del prossimo numero!

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
CHUCK ROCK	Sony Imagesoft	MegaCD	Columbia TriStar	Piattaforme	1	Si	7/10	9/10	1	La versione Mega Drive (recensita nel numero 8 di GP) è rimasta estremamente fedele a quella originale per Amiga, e questa versione è assolutamente uguale a quella per Mega Drive... Se era un buon gioco quello lo dev'essere anche questo, a patto che non abbiate già un'altra versione, naturalmente. Il sonoro è stato l'unico aspetto ad essere migliorato, e anche tanto, direi. La colonna sonora e gli effetti speciali del CD sono stati realizzati veramente bene e fanno da perfetto commento alle atmosfere "preistoriche" del gioco, soprattutto quel "Boonga Boonga" di inizio livello!	91
CHUCK ROCK	Sony Imagesoft	SNES	Columbia Tri Star	Piattaforme	1	No	8/10	8/10	1	Da "Jurassic Park" in poi, la mania per la preistoria impazza, ne è la prova questa ennesima conversione ad opera della Sony Imagesoft. *Chuck Rock* è un simpatico platform-game ambientato nel periodo paleolitico in cui il protagonista, un cavernicolo bruttissimo e dotato di un ventrone da malato, cerca di sopravvivere in un ambiente ostile ed insidioso abitato da creature da incubo ed infestato da ogni genere di pericolo, da vulcani in eruzione a voracissime piante carnivore. I buffissimi guardiani di fine livello, tanto ridicoli quanto letali fanno da ideale cornice ad un gioco dalla grafica brillante e dal sonoro gradevole ed accattivante, aggiungendo una buona longevità ad una giocabilità di tutto rispetto.	83
FANTASTIC DIZZY	Codemasters	Master System	Marpes	Piattaforme	1	No	8/10	6/10	1	Bizzarro incrocio tra un gioco a piattaforme e un'avventura grafica, *Fantastic Dizzy* racconta la storia di un uovo(?!) la cui fidanzata Daisy(!!!), viene rapita dal malvagio mago Zaks. Abbandonato così il tranquillo villaggio dei Tuorli (adesso però stanno esagerando!), Dizzy si lancia con entusiasmo all'inseguimento dell'amata, nel disperato tentativo di strapparla dal terribile destino che l'attende (pare sia l'ingrediente segreto di una succulenta frittata con trippa e cavoli). Lungo il cammino diversi rompicapo cercheranno di mettere i bastoni tra le ruote del nostro beniamino che, per poter andare avanti dovrà fare sapiente uso degli oggetti a propria disposizione. Dopotutto, non è il caso di andare a cercare il pelo nell'uovo...	73
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING	Gametek	Gameboy	Import	Guida	1	Passw	4/10	3/10	1	Ci si potrebbe chiedere cosa possa spingere un software house stimata come la Gametek a sfornare un nuovo titolo di guida per Gameboy con la vagonata di giochi del genere già disponibili in commercio. Una risposta sensata potrebbe essere che, in effetti, il gioco di guida definitivo per il portatile di casa Nintendo non è ancora stato fatto; se questa era l'intenzione dei programmatori di *N.M.W.Championship* , allora potrei consigliare ai suddetti "programmatori" di dedicarsi alla coltivazione delle petunie,genere di attività a loro sicuramente più congeniale! La grafica infatti è talmente confusa che in alcuni tracciati non si riesce a capire se la curva è a sinistra o a destra, l'animazione inoltre e talmente scattosa da far venire il mal di mare; il sonoro, in compensoè scarso.	32

MAKE YOUR OWN MUSIC VIDEO: KRIS KROSS	Sony Imagesoft	Mega CD	Columbia TriStar	Musicale	N/A	N/A	7/10	10/10	N/A	Un prodotto della serie "Make Your Own Music Video". Potrete ascoltare e vedere il video di tre canzoni dei Kris Kross e, grazie a un'interfaccia utente abbastanza semplice e immediata, produrre dei piccoli video personali mixando immagini sincronizzate con la musica. Gli esperimenti possibili sono abbastanza interessanti e i video digitalizzati abbastanza vari e ben realizzati, nonostante le limitazioni grafiche della macchina. Purtroppo si tratta di un prodotto un po' troppo fine a sé stesso e non ha applicazioni pratiche immediate al di là della propria creatività.	70
SUPER BOMBERMAN	Hudson Soft	Super Nintendo (PAL Version)	Columbia TriStar	Arcade	1/4	Passw	6/10	7/10	1	*Super Bomberman*, come molti di voi sapranno già, è la trasposizione per Super Nintendo del mitico *Bomberman per PC Engine*, gioco che ha già avuto un notevole successo anche su Amiga, con il nome di *Dyna Blaster*. Ora potrete giocarlo ufficialmente anche sul vostro Super Nintendo PAL grazie alla Columbia; il gioco ha conservato tutte le caratteristiche fondamentali dell'originale, compreso il sistema di gioco a 4 (per cui è necessario il Super MultiTap Nintendo). Anche se la parte più divertente è sicuramente questa sfida all'ultima bomba, anche da soli *Super Bomberman* è godibilissimo e simpatico.	83
RODLAND	Storm/Sales Curve	GB	Leader	Piattaforme	1	Si	8/10	8/10	1	Un buon esempio di platform per GB divertente e giocabile; i livelli sono quaranta, tutti ben caratterizzati e pieni di bonus oltreché di nemici "a tema". *Rodland* è sicuramente uno dei giochi migliori per GB. La grafica è splendida, lo scrolling velocissimo non compromette mai la chiarezza dell'immagine e, dulcis in fundo, il sonoro è favoloso. Unico inconveniente rispetto ad altre versioni: le dimensioni ridotte dello schermo, che rendono difficoltosa la visione d'insieme.	95
BART VS THE WORLD	Acclaim	MS	Giochi Preziosi	Piattaforme	XX	No	5/10	5/10	1	Una grafica mal realizzata e flickerante, un sonoro appena passabile, una struttura di gioco abbastanza monotona, un sistema di controllo tutt'altro che impeccabile... Potremmo andare ancora avanti ma ci sembra che questo possa bastare per farvi capire che il nostro giudizio sull'ultimo prodotto per MS della Acclaim non è certamente positivo. *BvstW* si è infatti rivelato un gioco realizzato frettolosamente, con vistosi difetti e con una totale mancanza di originalità. Non crediamo possa interessare neanche al più accanito fan della serie televisiva della quale, a parte i personaggi, non è rimasto proprio niente.	44
STRIDER RETURNS JOURNEY FROM DARKNESS	US Gold	Game Gear	Giochi Preziosi	Azione	1	5	8	7	2	*Strider Returns - Journey from Darkness* altro non è (come avrete abilmente intuito) che la conversione per Game Gear di *Strider 2* (recensito disastrosamente per Mega Drive da Bio Massa sul numero 20 di Gippi). Il gioco è sicuramente più adatto e più godibile, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto grafica, sul portatile Sega. La difficoltà è stata leggermente modificata, cercando di colmare le lacune della versione originale (troppo facile davvero)! I livelli sono sempre cinque e il sistema di controllo è stato adattato ai due pulsanti del Game Gear, uno per saltare e uno per le armi.	70
TAZ MANIA	Sunsoft	Snes	Import	Azione	1	si	9/10	7/10	1	*Tazmania* è un'idea stramba che per qualche ragione non funziona; l' impostazione, quasi alla *Buggy Boy*, di questo parto Sunsoft non rinverdisce i fasti delle migliori licenze da cartoon apparse sulla macchina Nintendo, e tutto considerato è anche un po' noiosa. Non è un disastro, *Tazmania*. È solo qualcosa di parecchio, parecchio simile a un caffè molto, molto allungato. È una sezione bonus che diventa gioco principale, e mi pare che questo non sia abbastanza neanche se come pilastri ha delle ottime routine grafiche e dei suoni decenti.	59

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 49.000	L. 59.000	L. 52.000	L. 39.000	L. 49.000	L. 55.000	L. 49.000
L. 43.000	L. 65.000	L. 59.000	L. 63.000	L. 44.000	L. 54.000	L. 44.000
L. 54.000	L. 65.000	L. 59.000	L. 68.000	L. 49.000	L. 63.000	L. 45.000
L. 37.000	L. 62.000	L. 59.000	L. 52.000	L. 43.000	L. 65.000	L. 56.000
L. 55.000	L. 47.000	L. 59.000	L. 35.000	L. 57.000	L. 52.000	L. 58.000
L. 57.000	L. 45.000	L. 52.000	L. 34.000	L. 59.000	L. 44.000	L. 54.000
L. 58.000	L. 45.000	L. 69.000	L. 65.000	L. 59.000	L. 67.000	L. 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

ALLA FIERA DEL GETTONE

Centomila ed è vostro. Ve lo cedo a poco perché è tutto bucato e un po' scorticato dalle bombe della Seconda Guerra Mondiale. No, davvero, è un prezzo da amico, me piagne er core ma lo devo vendere. E poi è un pezzo unico, questo è il solito, vero Colosseo originale garantito.

In alternativa ho questo Cupolone niente malaccio (mica per niente ce l'aveva il Papa), dieci sacchi de più e ve portate via pure la cappella Sistina coji scarabocchi der Vianello... no, un altro... vabbé è uguale. Se poi volete scialare ecco per voi la magnifica Stazione Termini, punto di convergenza fondamentale per la commistione delle etnie e anche di qualche sana vecchia malattia venerea, oppure allo stesso prezzo ve portate via la fiera di Roma. In effetti è un po' cara, però ogni anno ci allestiscono l' ENADA, l'esposizione nazionale apparecchiature divertimento automatico (che poi sarebbero le macchinette magnasoldi che ve fanno girà la capoccia co' tutti quei zip, zap e bum). Signori, questo è tutto, fate la vostra scelta, ma in fretta ché è quasi mezzogiorno e c'ho fame. *Enada '93*, la ventunesima esposizione nazionale ecc. ecc. ha aperto i cancelli il 21 Ottobre per sbarrarli il 24. Ovviamente i cancelli erano spalancati solo per chi aveva comprato il biglietto, magari aspettandosi di trovare le macchine regolate per il *free play*. In realtà il discorso era generalmente il solito, quello del *fee pay* per chi ama le sottigliezze british, ma per le lamentele di questo tipo c'è il solito box vagante. Enada significa principalmente novità. Novità Jamma, novità Neo Geo, novità da un paio d'anni anche per il (sinora limitato) discorso virtuale. Tralasciando la prevedibile penuria di cabinati innovativi (con l' R-360 abbiamo veramente visto - e vomitato - tutto), zompando anche su una vistosa quanto impronosticabile re-entry del flipper, pesantemente connessa allo sfruttamento di licenze varie (*Jurassic Park*, *Last Action Hero*), quello che rimane è una sconcertante preponderanza dell'effetto sulla ciccia vera e propria. Questo significa sempre meno esperimenti su nuove idee per strutture di gioco originali o almeno *sufficientemente diverse*, ma al contempo un livello di minuziosità nella clonatura di hit plurimiliardari da rasentare gli scrupoli di coscienza. È guerra aperta tra la SNK e la Capcom per il predominio sui picchiaduro, ci sono accenni neanche tanto timidi da parte della Namco verso il sistema *Virtua* di casa Sega. Inoltre, le nuove macchine da ristorazione veloce fanno degli spaghetti veramente nefandi.

Per l'angolo revival la Sega offre poi l'inappuntabile *Outrunners*. Il gioco è quello che

Lo sapevate che più personaggi ci sono in un picchiaduro e meglio è per i giocatori?

SNK-NEO GEO

Nulla di estremamente inatteso da queste parti. *Samurai Showdown* sembrava completamente coperto dall'ombra del nuovo *Fatal Fury Special*, definito ufficialmente dalla SNK come "la nonna di tutte le battaglie". Di "nuovo" c'è il riciclaggio di alcuni personaggi come Wolfgang Krauser e Geese Howard provenienti dal primo *Fatal Fury* abbinati per l'occasione ad alcuni lottatori apparsi nel secondo. Soliti bei fondali e solita pappa fredda: *Fatal Fury*, anche se *Special*, non è niente di eccitante, ed è quasi pericoloso vedere la SNK costretta a citare sé stessa... menzione per *Samurai Shodown*: il gioco è, ehm, un picchiaduro, ma sembra generalmente meglio costruito di tante copie ricalcate di *Street Fighter II*.

MISCELLANEA

Presentati anche *Spin Masters* di casa Data East, una specie di clone di *Caveman Ninja* su carrelli da miniera. Sembra divertente ma anche troppo semplicistico. *NBA Jam* e *Numan Olympics* sono due nuovi titoli sportivi Namco, il primo si presenta come un ottimo basket con sprite digitalizzati e azione veloce, il secondo è una sorta di olimpiade futuristica dove si lanciano razzi al posto dei giavellotti e si salta di continente in continente invece che sugli ostacoli. È decisamente ben fatto e stranamente compulsivo. *Light'n Wild*, sempre Namco, è un clone di *Rad Mobile* con una spruzzata di *Chase HQ*, ovvero l'idea che non è mai venuta a quelli della Sega. Ottima roba con un sonoro grandioso, questo titolo va assolutamente provato, non fosse altro che per la spettacolarità degli inseguimenti. Ancora, la poco prolifica Konami (almeno ultimamente) spara in pista *Run&Gun* che poi sarebbe l'ennesimo basket multigiocatore. Assomiglia un sacco a *Super Dunk Shot* per SNES e non sembra troppo giocabile per via della prospettiva strana. Poi magari a voi piace, il problema è che personalmente odio i videogiochi.

potete intuire dal titolo, una nuova espansione al formato di *Outrun* anche se definire così quello che è indubbiamente il miglior titolo della serie è un po' un crimine. *Outrunners* consente una sfida contemporanea di ben quattro giocatori, sui rutilanti percorsi che compongono la mappa del gioco. Si può scegliere tra otto (!) veicoli diversi pilotati da altrettanto diverse coppie e posso spergiurare sul fatto che *Outrunners* è un grande gioco. Velocissimo, colorato e con sequenze da infarto aggravato, *Outrunners* è anche un titolo molto più giocabile del previsto, anche se va detto che nella versione single player il tutto si riduce a poco più di un *Outrun* versione '93. Il che, comunque, non dovrebbe scuotere l'intestino a nessuno.

SEGA

Neanche un aculeo di *Sonic* sulle moquette degli stand quest'anno. I giapponesi sembrano voler distinguere bene tra tecnologie per l'uso domestico e arcade, e nessuno può dire se l'uscita del Saturn comprometterà questo rapporto delicato. Per adesso non ce ne importa niente, tanto manca ancora un anno al lancio del 32 bit, e comunque sarebbe bastata la metà della potenza d'impatto riservata ai nuovi titoli Sega per farvelo dimenticare almeno sino alla prossima aspirina effervescente. Vi dico solo tre parole: la prima è *Virtua*, la terza è "spaventoso" e la seconda è *Fighters*. Nessuno ha potuto realmente testare questo nuovo miracolo pseudo-virtuale ma a nessuno sembrava importare molto. Gesù, la grafica. Non ci sono parole. Quei fortunati che l'anno scorso hanno potuto assistere alla presentazione in anteprima di *Virtua Racing* stanno ancora cercando i frammenti delle loro mascelle sul pavimento, ma quest'anno c'era gente che voleva distruggere il grande monitor che ospitava il demo del gioco essenzialmente perché nessun occhio umano merita siffatta grazia. I lottatori non possiedono (per ora) nessun tipo di mossa speciale ma le inquadrature mozzafiato, gli zoom a mezzo e tutto campo e la velocità dell'animazione (fluida? Ma che domande...) fanno semplicemente PAURA. Tao, Dural, Yayo, Sara, Wolf, Jackie, Shiba e Pai, questi i nomi dei fighter, si affrontano in scenari evocativi e l'uso delle ombre è assolutamente efficace. La parte audio contiene inoltre delle ottime digitalizzazioni che non fanno rimpiangere né le urla incomprensibili di Ken e Ryu né tantomeno i filmacci di Bud Spencer. *Virtua Fighters* è la parola d'ordine per l'estate videogiocosa '94, anche se non si è visto ancora nulla del sistema di controllo. E se c'entrasse qualcosa quell'Activator (sensori da applicare sul pavimento in grado di segnalare al computer ogni vostro movimento all'interno dell'area interessata) per Mega Drive di cui MBF ciarlava nel numero di Ottobre? Da quello che si è visto finora, il tutto sembra funzionare con un sistema relativamente tradizionale, ma con l'aggiunta dell'utilizzo dei piedi e di uno sgabello per sedersi. Boh, vedremo. Stay tuned...

CAPCOM

La Capcom era presente con un suo stand! A Roma! Occhei, non c'è niente di esaltante ma ogni tanto bisogna controllare se il tasto dei punti esclamativi funziona ancora. Comunque, questa presenza significa qualcosa, più esattamente significa "big business" e ancor più precisamente "miliardi". Sembra assurdo, costruire un impero a forza di gettoni da poche centinaia di lire... Comunque, c'è riuscita prima la Sip... Il colosso Capcom, Captive Communications, ormai è riconosciuto menhir principale nel settore picchiaduro. *Super Street Fighter II - The New Challengers* non è altro che l'ennesima, scontata riprova di quanto detto. Quattro personaggi nuovi (con relativi paesi di provenienza), otto colori diversi per ogni lottatore e restyling dei ritratti delle vecchie conoscenze. Le regole restano quelle della Hyper Edition, anche se sembrano meno rari gli Ha-dou-ken infuocati di Ryu e Ken. I nuovi buzzurri includono T. Hawk, Cammy, Fei Long e Deejay, che non c'entra niente con l'ex recensore di Game Power. T. Hawk è un messicano senza scrupoli alto più di due metri e combatte per una giusta causa: la restituzione della sua terra alla legittima tribù. Deejay è un ottimo musicista e un kickboxer di classe (qualcuno l'ha definito "un negrone enorme"), anche se un po' lento. Fei Long sembra la figlia di Guile (ma NON lo è, sia chiaro), e in appena 19 anni di vita riesce a nascondere un passato pieno di segreti oscuri.
Lancia una biscia di fuoco (er...) lenta ma dolorosa. Infine, Fei Long è Bruce Lee reincarnato (va bene, NON lo è, ma gli assomiglia) ed è il lottatore più veloce del gioco. Alcune delle sue mosse speciali sono tra le più letali che la Capcom abbia mai programmato, ma vi lascio il gusto di scoprirle da soli anche perché non le ho viste tutte. Occhei, occhei, non sono riuscito a farle.

Sempre Sega, *Raiden II*. È un gioco più che altro da vedere, dato che l'azione sembra essere ancora più caotica che nel prequel. Impressionante graficamente, *Raiden II* resta sempre e comunque uno sparatutto ricalcato alquanto pesantemente su dozzine di altri. Almeno a una prima occhiata è il solito maledetto gioco in cui la prima partita dura invariabilmente quattordici secondi netti e con la centesima si arriva a ventuno, anche se onestamente devo confessare che non ci ho passato molto tempo sopra. Sembra comunque meglio dei tramezzini di brachiosauro distribuiti a mezzo estorsione dal bar della fiera.

• *Tiziano "Apecar" Toniutti*

NAMCO

Forte, la Namco, forte. Anche se lo stand in fiera era più brutto di Maria Teresa (credetemi, è brutta. Dio, quant'è brutta), conteneva una gemma di valore inestimabile (500 lire al gettone, NdR) con l'ancora provvisorio titolo di *Prototype*. Con uno stile grafico simile a quello adottato dalla Sega nei suoi *Virtua*, *Prototype* vi pone ai controlli di un tank cibernetico per scorazzare in arene dalla struttura piuttosto intricata. Tutto questo per fare a pezzi i vostri avversari senza lesinare sui missili, possibilmente evitando un analogo trattamento da parte dei suddetti avversari. Quello che si può dire di *Prototype* è che la giocabilità è sorprendente: uno dei pochi giochi tra i presenti a rivelarsi davvero divertente, come solo un mix tra *Battlezone*, *Xybots* e *Mechwarrior* può risultare. Menzione anche ad *Air Command*, buon simulatore di volo arcade ma francamente un po' moscio e deludente graficamente. Meglio di una bruschetta nell'occhio, comunque.

NERO COME UNA BESTIA

Non è possibile spendere 25000 lire e poi non trovare le macchine in *Free Play*. Non è possibile. Capiamo i deficit, capiamo Tangentopoli, ma non questo. Solo la Namco, la Capcom e l'Elettronolo di Firenze avevano le macchine regolate sulla posizione "giusta", quindi applauso a loro e anatema su tutti gli altri.
E il peggio è che l'anno prossimo sarà la stessa storia... Il Signore vi punirà.

COMPUTER ONE

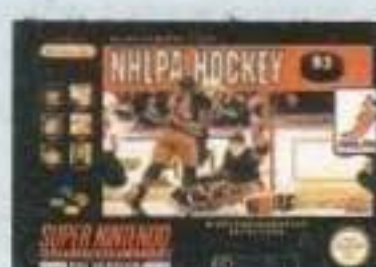
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO PAL EUROPEE

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000
LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000
LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000
LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000
LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000
LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000
LIT. 107.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 117.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

PAL VERSION

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

VENDO o scambio per Game Gear, Game Boy o Sega Master System cartucce in ottimo stato ed a prezzi modici; spedizioni in tutta Italia. Per informazioni: Massimo tel. 06/76906508 (preferibilmente ore pasti).

VENDO i seguenti giochi per Super Famicom/Super NES: Super Tennis (USA); Acraiser (Jap); Ramna 1/2 (Jap); Super Ghost's Ghosts (Jap); Shanghai (Jap); Mystical Ninja (USA); Sim City (USA). Vendiamo preferibilmente in Lombardia e zone limitrofe.
Assicuriamo max serietà.
Igor tel. 031/441175

VENDO Sega Mega Drive Pal-B con Sonic + 1 joypad + Converter universale + Sega MCD con 1 CD gioco. Il tutto come nuovo a L. 600.000 o scambio con Neo Geo SNK + 1 gioco. Massima serietà.
Gerardo Antonuccio
tel. 0973/365051-365419

VENDO Super NES + joypad + alimentatore + cavo scart + joystick Stealth a L. 230.000. Il tutto è ancora in garanzia (febbraio '93) e trattato molto bene.
Andrea tel. 0445/407716 pomeriggio

VENDO giochi per Super NES, Street Fighter II L. 70.000; Road Runner L. 60.000; Zelda III L. 60.000; Super Mario Kart L. 50.000; Parodius L. 60.000 (Jap).
Massimo tel. 0321/636094 ore pasti

VENDO convertirore per Game Gear che permette di utilizzare qualsiasi cartuccia del Master System sul portatile a L. 15.000 . Inoltre vendo 3 cartucce per Master System (Golden Axe; Black Belt; Pro Wrestling) a L. 30.000 l'una.
Sergio Vecchio - viale Espinasse, 21 - 20156 Milano

VENDO NES con 2 joypad a L. 180.000 e 3 giochi: Bionic Commando, Life Force, Jackie Chans a L. 50.000 cadauna.
Mauro tel. 0125/806245

VENDIAMO o scambiamo a ottimi prezzi i seguenti giochi per Super Nintendo, Super NES e Super Famicom: Super Castelvania IV, Addams Family, Super Soccer, Super Mario IV e altri. Max serietà.
Costantino tel. 079/786092 - Francesco tel. 079/786217 dalle 15 in poi

VENDO, scambio compro cartucce per Super NES, Famicom. A disposizione numerosi titoli tra cui: Street Fighter II, Super Mario Kart, Prince of Persia, Zelda 3.
Alessio o Dario tel. 0967/28966 ore serali

VENDO Sega Game Gear in buonissime condizioni a L. 150.000 o con 4 giochi inclusi 4 columns, Mickey Mouse, Super Monaco GP, Wrestlemania a L. 200.000.
Davide tel 06/4822621 dalle 20 alle 22

VENDO i seguenti giochi per Super NES Zelda (USA) L. 75.000; F-1 Circus (Jap) L. 70.000; Street Fighter (USA) L. 50.000; Axeley (Jap) L. 95.000; F-1 Exhaust Heat II (Jap) L. 85.000.
Lorenzo Crippa - via Van Gogh, 13 - 20058 Villasanta (MI) tel. 039/305457

VENDO l'intramontabile The Legend of Zelda per NES solamente americano: prezzo stracciatissimo. Preferibilmente zona Milano.
Francesco tel. 02/26146422

VENDO Super NES (USA). Nuovissimo completo di joypad, alimentatore e cavo scart, all'eccezionale prezzo di L. 240.000.
Nicola tel. 0445/405939 ore pasti

VENDO 3 giochi per Master System: The Terminator; Ghost Busters; Moonwalker; a L. 70.000 cadauno.
Charlie tel. 0547/86299

VENDO Nintendo NES in condizioni eccellenti, completo di tutto, in blocco, con 12 giochi a L. 400.000 trattabili.
Umberto tel. 06/39725686 ore pasti

VENDO per Super Famicom le seguenti cartucce: Super Mario Kart International Tennis Tour, Joe & Mac al favoloso prezzo di £ 200.000 o separatamente a: Super Mario Kart L. 80.000; International Tennis Tour L. 100.000 o Joe & Mac L. 40.000.
Mattia Zappile - via Botticelli, 11 - Milano - tel. 02/2667537

VENDO Sega Mega Drive + cassetta Action Replay inclusa a L. 140.000. Inoltre vendo separatamente le seguenti cassette: Sonic e Altered Beast in tutto a L. 30.000 + Street of Rage 2, Mercs, Twin Hawk, John Madden Football e Super Thunder Blade a meno di metà prezzo. Il tutto in ottime condizioni.
Niente scambi!!!
Diego tel. 0141/922165 dalle ore 19 alle ore 22

VENDO per Super Nintendo le cartucce americane: F-Zero a L. 60.000, Hook a L. 50.000. Insieme a L. 100.000. Cedo inoltre Dragon's Lair per NES a L. 30.000.
Camillo tel. 0575/302378

VENDO Game Boy ancora imballato completo + cartucce varie anche separatamente; console Atari 2600 con 16 cartucce a prezzo vantaggioso.
Luca tel. 010/689396

VENDO Mega Drive + Arcade Power Stik + Control Pad + Streets of Rage + F1 Challenge + Game Adaptor.
Daniele tel. 0828/673646

SCAMBIO

MIPS Computer Club a Campobasso, SCAMBIA vende e compra cartucce per tutte le console. MIPS Via Cardarelli, 39 - 86100 Campobasso - tel./fax 0874/482077.

SCAMBIO per Super NES USA gioco Street Fighter II con 1 dei seguenti giochi (sempre americani): Super Ghouls'n Ghosts, Legend of Mystical Ninja, F Zero, Parodius, (possibilmente) con scatola e istruzioni.
Alessandro tel. 02/9064465.

SCAMBIO Game Gear con cassette per Super Famicom Nintendo. Posso anche scambiare con Game Boy e alcune cassette. Solo in zona ligure.
Cristina tel. 0184/460275 (ora di cena).

SCAMBIO cartucce Mega Drive: Sonic, Batman, Batman Returns, Chuck Rock.
Tel. 06/5809360 (ore serali).

SCAMBIO per Super Famicom/NES i seguenti giochi: Street Fighter II, Final Fight 2, Joe & Mac, Sim City con Super Star Wars, Jimmy Connors Tennis, Alien 3 e altri.
Lorenzo tel. 0341/732175 (ore pasti).

SCAMBIO giochi per Neo Geo tra cui: Fatal Fury 2, Super Sidekick, World Heroes 2, Samuray Shodown, Nam 75 e altri ancora. Garantisco e richiedo massima serietà.
Tel. 0766/34438 ore pasti (solo se interessati).

SCAMBIO per SNES: Turtles in Time, WWF Super Wrestlemania (Jap), Waialae True Golf (USA). Scambio inoltre per Mega Drive Desert Strike ed European Club Soccer (Europei).
Cristian tel. 0163/24121 (dopo le ore 14,00).

SCAMBIO Game Boy in ottime condizioni completo di accessori (cuffie, cavi di collegamento, trasformatore, pile) + i seguenti giochi: Tetris, Batman, Super Mario Land, Double Dragon con Mega Drive, oppure con Game Gear con un gioco.
Tommaso tel. 0884/62464.

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA AL SUPER NINTENDO

Eccoci finalmente all'ultima guida di questa carrellata, forse quella più attesa in assoluto: la guida al sedici bit Nintendo, la macchina delle meraviglie, la console che ha fatto sognare una generazione! In queste pagine troverete tutte le recensioni per Super Nintendo che sono apparse su Game Power dalla sua nascita fino al numero scorso... Speriamo che possiate trovare il gioco che fa per voi! Ma ora bando alle ciance e datevi alla lettura!

•Scarlet

ADDAMS FAMILY
OCEAN
Ottimo gioco di piattaforme con come protagonisti i personaggi del telefilm originale! Lerch, Gomez, Morticia, zio Fester, ecc. La grafica è splendida, il sonoro notevole, la giocabilità e la longevità molto ben curate. È abbastanza difficile ma non noioso.
Voto: 93% GP16

ADDAMS FAMILY 2
OCEAN
Questo sequel non è semplicemente un clone del primo capitolo, ma un bel gioco. Anche qui gli aspetti grafico/sonori sono stati ben curati. La longevità e la giocabilità sono rimasti immutati e così anche la difficoltà generale. Consigliato soprattutto agli amanti del genere piattaforme.
Voto: 90% GP19

ALIEN[3]
ACCLAIM
È uscito in occasione dell'arrivo nelle sale cinematografiche del terzo capitolo della saga del tenente Ellen Ripley e compagnia, ma si ispira palesemente più al secondo, frenetico film. È un gioco d'azione ricco di atmosfere cupe e angoscianti che riesce a rendere bene lo spirito delle pellicole. La grafica è buona, così come il sonoro, e l'animazione di Ripley è davvero spettacolare. Purtroppo non è molto longevo.
Voto: 85% GP19

ALIEN VS PREDATOR
(PAL VERSION) ACTIVISION
Un picchiaduro di dubbio gusto (come il titolo) già recensito nella versione NTSC (che era ancora peggiore). Manca di originalità, è ripetitivo e noioso, i personaggi sono dotati di poche mosse, ecc. Unico punto a suo favore: i disegni degli sprite, grandi e ben realizzati.
Voto: 50% GP21

ALIEN VS PREDATOR
ACTIVISION
Il commento della recensione recitava pressappoco: "In miniera: ecco un'equa retribuzione per il lavoro svolto dai programmatori del gioco: sarei felice se almeno un aspetto di questo programma si avvicinasse anche lontanamente alla più tirata idea di sufficienza". Ve lo sconsigliamo senza riserve.
Voto: 39% GP16

ASTERIX
INFOGRAMES
Un titolo del genere piattaforme discreto, con una buona velocità e un'ottima realizzazione grafica, soprattutto per i background. La dinamica di gioco piacerà agli appassionati. Non è innovativo e il punto di forza di questo titolo è la presenza dei simpaticissimi personaggi di Goscinny & Uderzo.
Voto: 68% GP22

AXELAY
KONAMI
Uno sparatutto che comincia in sordina per arrivare a un'escalatione e di frenesia! Gli effetti di rotazione del Super Nintendo vengono sfruttati appieno e le colonne sonore commentano in maniera perfetta quanto accade sullo schermo. Nessun rallentamento, neanche con lo video pieno di sprite. Il livello di difficoltà è ben calibrato, con pochi "continua".
Voto: 90% GP10

BACK TO THE FUTURE II
TAKARA EMI
Una conversione del titolo omonimo dell'89 che aveva riscosso pessime recensioni su tutte le riviste del settore. Ora le cose non cambiano affatto: MJ Fox deve, sul suo skateboard, muoversi e raccogliere bonus evitando nemici e superando boss di fine livello. Sconsigliato.
Voto: 21% GP22

BATMAN RETURNS
KONAMI
Dal punto di vista tecnico si tratta di un ottimo gioco: la grafica è curatissima e il sonoro opprimente e bellissimo. Purtroppo si tratta di un picchiaduro a scorrimento piuttosto noioso, soprattutto a lungo andare. È veramente consigliabile soltanto ai grandi amanti dell'uomo pipistrello e compagnia bella.
Voto: 83% GP18

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
TRADEWEST
Un picchiaduro non male, discreto, con una buona grafica e qualche singolare elemento di distinzione. Il sistema di controllo non è il massimo dell'immediatezza, ma con un po' di pratica ci si fa l'abitudine. Comunque la giocabilità totale rimane più che buona.
Voto: 80% GP22

BEST OF THE BEST
LORICIEL
Un gioco originariamente programmato su Amiga e convertito in maniera magistrale per Super Nintendo. Più che di picchiaduro bisognerebbe parlare di simulazione sportiva di Kickboxing, infatti la strategia e la scelta delle mosse sono aspetti essenziali per raggiungere la vittoria (il combattente principale può scegliere tra 55 mosse!).
Voto: 86% GP14

BIO METAL
ATHENA
Alcuni schermi hanno cinque livelli di parallasse fluidissimi e il gioco vanta buonissimi movimenti degli sprite. Anche l'uso del Mode 7 è ben sfruttato: questo sparatutto, diviso in ben dodici livelli e condito con molto humor tipicamente nipponico, manca però quasi completamente di originalità o di innovazione.
Voto: 79% GP18

THE BLUES BROTHERS
KEMCO/TITUS
È stato definito meglio dei giochi di Costa Penayi per Spectrum e peggio di un weekend con Luana Colussi. Si tratta, in poche parole, di un banalissimo gioco di piattaforme senza nulla di originale o particolari che lo ricolleghino (a parte gli sprite dei personaggi) al film con John Belushi e Dan Aykroyd.
Voto: 76% GP19

B.O.B
ELECTRONIC ARTS
Uno dei giochi di piattaforme più divertenti degli ultimi tempi, non solo per l'umorismo che lo permea ma anche per le caratteristiche del gioco vero e proprio, ricco di atmosfera e di elementi interessanti.
Un titolo consigliato senza riserve a tutti.
Voto: 90% GP22

BUBSY
ACCOLADE
Un gioco di piattaforme che esalterà tutti gli amanti del genere non soltanto per la sua splendida veste grafica, fluida e veloce, ma anche per la sua longevità. Non è particolarmente difficile, soprattutto per i primi livelli, ma ha talmente tanti percorsi o strade alternative da durare moltissimo nella vostra ludoteca.
Voto: 91% GP19

BULL VS BLAZERS
ELECTRONIC ARTS
Purtroppo questa simulazione sportiva di pallacanestro non è bella quanto altre di casa EA, come *EA Hockey*, ad esempio. Purtroppo uno dei pregi del gioco originale, la somiglianza dei giocatori con quelli reali, viene qui appena accennato. Se siete amanti di questo sport vi consiglio titoli come *Super Slam Dunk* o *Super NBA Basketball*.
Voto: 65% GP17

CAL RIPKEN JR. BASEBALL
MINDSCAPE
Una cartuccia americana che non presenta grosse innovazione rispetto alla caterva di titoli nipponici di baseball per Super Nintendo, tranne forse una maggiore difficoltà in fase di battuta e la possibilità di giocare in coppia contro il computer. Se cercate un gioco per divertirvi con un vostro amico potrebbe essere carino, altrimenti vi consiglio di cercare altrove.
Voto: 74% GP19

CALIFORNIA GAMES II
DTMC
Gare a gavettoni, surf, deltaplano, jet-surf, ecc. ecc. Ecco le discipline preferite dagli atleti californiani. La DTMC cerca di doppiare il successo del primo *California Games*, ma ci riesce soltanto nell'opzione di gioco in gruppo (fino a otto giocatori!), mentre se proverete a giocare da soli scoprirete che è alquanto noioso. Avrebbero forse potuto migliorare un po' la realizzazione tecnica.
Voto: 60% GP17

CAMELTRY
TAITO
Un gioco d'azione che sfrutta il Mode 7 del Super Nintendo fino alla nausea, da tanto è fluido e veloce. Si tratta di una variante del vecchio e caro *Marble Madness*, con una buona giocabilità. Forse alla lunga può diventare un po' stancante, ma rimane comunque un must per i nostalgici amanti dell'originale coin-op.
Voto: 80% GP10

CAPTAIN NOVOLIN
RAYASYSTEM
Si tratta di un gioco d'azione/picchiaduro a sfondo educazionale:

Blues Brothers

Cameltray

siete un super-eroe che deve lottare contro il diabete, distruggendo dunque gli alieni malvagi che vogliono decimare il pianeta a colpi di cibi grassi e pieni di zuccheri. Poteva essere una buona idea ma la giocabilità non è eccezionale. l'azione è poco varia e il grado di difficoltà troppo elevato.

Voto: 50% GP17

CASTLEVANIA IV
KONAMI

Quarto episodio delle avventure di Simon, famosissimo cacciatore di vampiri. L'inizio non è entusiasmante ma i livelli più avanzati sono davvero notevoli e metteranno a dura prova le vostre capacità di videogiocatori. È un ottimo acquisto per chiunque ami le avventure arcade.

Voto: 93% GP15

CHESTER CHEETAH
KEMCO

Un gioco a piattaforme con qualche idea di base abbastanza divertente e originale realizzata, però, con poca fantasia e varietà: i soliti mostriciattoli, i soliti oggetti da recuperare, i soliti scenari un po' scialbi. La grafica degli sprite è assolutamente elementare e i background sono disegnati in maniera fin troppo "semplificata".

Voto: 64% GP21

CONGO'S CAPER
DATA EAST

Purtroppo di giochi di piattaforme ce ne sono davvero tanti e questo titolo non è un fulgido esempio di concetto innovativo. I livelli sono abbastanza vari, la grafica è carina e la giocabilità standard. Qualche anno fa un gioco del genere avrebbe riscosso un notevole successo di critica, ma ora i tempi sono un po' diversi e ci si aspetta qualcosa di più.

Voto: 67% GP21

COOL WORLD
OCEAN

Un gioco di piattaforme caratterizzato da una delle colonne sonore più belle che si siano mai sentite su un Super Nintendo. Ha alcune sezioni di avventura arcade, a tratti divertenti, e altre più classiche ben colorate ma con animazioni troppo limitate. L'azione di gioco può rivelarsi interessante ma, alla lunga, troppo macchinosa e frustrante per perseverare.

Voto: 73% GP18

COSMO GANG: THE VIDEO
NAMCOT

Pur essendo uno sparatutto giocabile e divertente, è troppo facile (a livello Normal non impiegherete più di un giorno per finirlo). Oltre a questo dobbiamo segnalare una certa monotonia: il concept non presenta novità e i pochi elementi innovativi sono esclusivamente accessori e poco efficaci. Da comprare solo se in offerta.

Voto: 73% GP15

CYBERNATOR
KONAMI

Amanti degli sparatutto, gioite! Questo titolo (pieno di mecha-design in perfetto stile nipponico) vanta una grafica galattica, un sonoro travolgente e una tecnica di animazione veramente fantastica. Tutto è stato realizzato con una grande attenzione per i particolari. Una cartuccia consigliata a tutti senza riserve di sorta.

Voto: 90% GP16

D.C.AMAZING TENNIS
ABSOLUTE ENTERTAINMENT

Ci si aspettava qualcosa di più dal mitico creatore di *Pitfall* e di *Pitfall II*. Si tratta di un buon gioco, ma l'assenza di un'opzione "circuito ATP" ne limita notevolmente la longevità. Inoltre quando si gioca dalla parte opposta della rete la prospettiva confonde un po' le idee. Visivamente è incredibile, ma dal punto di vista della giocabilità è un po' carente.

Voto: 73% GP13

DEAD DANCE
JALECO

Un picchiaduro veramente notevole, quasi paragonabile all'ormai mitico *Street Fighter 2*. Grafica fantastica, sonoro coinvolgente, animazioni dei personaggi veramente ben realizzate e una buona giocabilità sono gli ingredienti di questo titolo. Unica pecca, il sistema di password che mina un po' la longevità del prodotto.

Voto: 89% GP17

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF
ELECTRONIC ARTS

Conversione di un gioco per Mega Drive realizzata in modo esemplare. L'unica differenza è un miglioramento della grafica dello sprite dell'elicottero sotto il controllo del giocatore. Purtroppo questo splendido sparatutto viene un po' rovinato da alcuni rallentamenti all'apparire di troppi sprite nemici sullo schermo.

Voto: 85% GP14

DRAGON BALL Z
BANDAI

Un picchiaduro ispirato a un famoso manga japanese. Purtroppo la grafica non ha assolutamente niente di straordinario, il sonoro è carino, l'animazione non è niente di eccezionale e la giocabilità, a volte, lascia un po' a desiderare. Se non siete fan sfegatati del cartone animato, vi consigliamo di risparmiare i soldi dell'acquisto.

Voto: 72% GP18

DRAGON'S LAIR
ELITE

Sfortunatamente questo gioco ha in comune con il famoso lasergame coin-op soltanto i personaggi... Si tratta di un gioco di piattaforme con qualche problema di giocabilità e di animazione. L'azione è molto ripetitiva e, alla lunga, davvero noiosa. Sarà apprezzato esclusivamente dagli amanti senza particolare entusiasmo.

Voto: 73% GP14

DUNGEON MASTER
JVC

Più che un gioco un mito. Dungeon Master arriva sul Super Nintendo con qualche piccolo difettuccio per quanto riguarda la velocità nei combattimenti. Nonostante questo la vastità del dungeon, la varietà dei mostri, delle armi e degli incantesimi è rimasta invariata e fa di questo titolo un "must" per gli appassionati.

Voto: 85% GP22

F1 EXHAUST HEAT
SETA

Dopo *F-Zero*, un altro gioco di simulazione automobilistica che sfrutta egregiamente il Mode 7. I fondali sono ben realizzati così come il commento sonoro. Anche la giocabilità è abbastanza buona (la macchina ha dei controlli immediati e maneggevoli). Purtroppo quando sullo schermo ci sono più di quattro macchine il gioco rallenta sensibilmente.

Voto: 88% GP5

F1 EXHAUST HEAT 2
SETA

Un altro clone di *F-Zero* con la stessa velocità di animazione ma con sprite decisamente meno raffinati. La manovrabilità del mezzo, buona nel primo capitolo, qui è alquanto macchinosa. I fondali non sono stati migliorati e gli avversari non hanno una grande intelligenza artificiale. Ci si domanda a cosa sia servito il chip speciale incorporato nella cartuccia.

Voto: 70% GP17

THE FANG OF EDO
TELENET

Non è certo un brutto gioco, ma i programmatori della Telenet hanno perso un'occasione per creare qualcosa di più valido. Il titolo d'azione si basa su una buona e velocissima grafica. Purtroppo l'azione di gioco è piatta e abbastanza noiosa, anche dopo le prime poche partite. Non vale il costo d'acquisto.

Voto: 74% GP19

FATAL FURY
TAKAMA AMUSEMENT

Un picchiaduro classico abbastanza bello, ma senza il fascino di uno *Street Fighter 2* o di un *Ranma 1/2*. I fondali sono belli, la grafica è carina e gli avversari hanno mosse alquanto insolite. Manca, tuttavia, quel qualcosa che avrebbe permesso al titolo di raggiungere l'olimpo dei Powergame.

Voto: 87% GP13

FINAL FIGHT 2
CAPCOM

Tanto di cappello ai programmatori: tecnicamente il gioco è superbo: grafica, sonoro e giocabilità strepitosi. Anche nel gioco in due contemporaneo non si nota il minimo rallentamento.
Il concept di gioco, tuttavia, è un po' vecchiotto, i nemici sono troppo pochi e il livello di difficoltà troppo basso (lo finirete in fretta).

Voto: 81% GP19

FIST OF THE NORTH STAR 6
TOEI ANIMATION

Una mega ciofeca! Un picchiaduro di qualità scarsa con l'unico vantaggio di poter combattere con i personaggi del famosissimo Anime "Hokuto no Ken" (in Italia "Ken il Guerriero"). Ma non illudetevi: i colpi sono pochi, l'animazione dei personaggi orrenda e la giocabilità scadente. Sconsigliato anche agli amanti della serie animata.

Voto: 55% GP14

FLYING HERO
SOFEL

Sparatutto classico, come se ne sono già visti molti, anche se l'uso del Mode 7 e la colorazione dei fondali sono molto peculiari. Dal punto di vista della giocabilità non offre nulla di particolarmente sconcertante, ma almeno non presenta nemmeno l'ombra di un rallentamento. Se amate questo genere vi consigliamo di acquistare, piuttosto, *Parodius*.

Voto: 82% GP17

GODS
MINDSCAPE

Il mitico adventure arcade platform sparatutto e chi più ne ha più ne metta dei Bitmap Bros. è stato convertito alla grande e presenta anche alcuni miglioramenti grafici. Il concept di gioco è estremamente coinvolgente e la giocabilità ottima e immediata. La longevità è assicurata a una buona dose di difficoltà crescente nei vari livelli. Un acquisto sicuramente consigliato.

Voto: 93% GP17

GOOF TROOP
CAPCOM

Un gioco di avventura/azione sicuramente carino ma ci sono alcuni difetti riguardo la longevità: soli cinque livelli sono pochi, soprattutto con un sistema di password. Unica pecca, d'altra parte, perché per il resto si tratta di un'avventura divertente e simpatica, ricca di passaggi segreti e semplici enigmi.

Voto: 78% GP22

GP-1
ATLUS

Una simulazione sportiva di corse motociclistiche di intenso sapore arcade: la struttura del campionato, l'assenza di un sistema di salvataggio e altri particolari lo confermano. È divertente ma non consigliato ai puristi delle simulazioni. Forse qualche punto di longevità in più non avrebbe guastato.

Voto: 75% GP22

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE
HI-TECH

Uno sparatutto/piattaforme piuttosto carino, sebbene privo di elementi innovativi. La grafica è piuttosto buona, soprattutto l'animazione del personaggio principale. La giocabilità è discreta ma l'acquisto è consigliabile soltanto ai veri amanti del genere.

Voto: 79% GP17

INTERNATIONAL TENNIS TOUR
LORICIEL

Una simulazione sportiva che non riesce a sfiorare la qualità e la giocabilità di altri titoli analoghi quali *Super Tennis* o *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*. Un'angolazione troppo bassa per avere un buon controllo di gioco, grafica e azione confuse nel gioco a due, una certa difficoltà nel seguire la traiettoria delle palle sono soltanto alcuni dei difetti di questo titolo.

Voto: 65% GP18

JIMMY CONNORS PRO TENIS TOUR
UBISOFT

All'inizio il sistema di controllo vi sembrerà piuttosto difficile, ma con un po' d'esperienza potrete controllare il vostro tennista alla perfezione. È praticamente il tennis definitivo per Super Nintendo. *Super Tennis* è sicuramente più semplice e immediato ma *JCPTT* ha quel "qualcosa in più" che è sempre più raro trovare in un gioco.

Voto: 95% GP16

JOE & MAC
DECO

Già noto come *Caveman Ninja*, questo titolo convertito per Super Nintendo è bello solo da lontano. La grafica notevole e il sonoro ricco di effetti e jingle nascondono in realtà una giocabilità scarsa e troppo poco coinvolgente. Dopo qualche ora di gioco subentra la noia. Tutto sommato, comunque, come picchiaduro rimane un titolo decente anche se c'è sicuramente di meglio in giro.

Voto: 73% GP 4

JOHN MADDEN '93
ELECTRONIC ARTS

Ogni anno la EA ci propone una nuova edizione del suo gioco di Football Americano. Se avete una versione precedente troverete, come unica innovazione, le statistiche delle nuove squadre aggiornate. Se non ne avete neanche una ve ne consigliamo l'acquisto.

Voto; 80% GP14

JURASSIC PARK
OCEAN

Un arcade con elementi di avventura, di sparatutto e di picchiaduro, presentato in due visuali differenti, un 3D isometrico per gli esterni e una soggettiva per l'interno dei vari edifici dell'Isla Nublar. La grafica e il sonoro sono ottimi, da oscar. Il gioco è ampio e tanto tortuoso da esplorare da mettere a dura prova anche i giocatori più esperti... Un'avventura di 65 milioni di anni!

Voto: 91% GP22

Continua a pagina 121 ➤

Cool Spot

http://www.oldgamesitalia.net/

Lemmings

Lost Vikings

Mechwarrior

Ranma 1/2 2

segue da pagina 118

KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE
GAMETEK
Si tratta di una simulazione sportiva, anzi di due simulazioni sportive al prezzo di una: una gara con auto di grossa cilindrata e con watercraft capaci di prestazioni spettacolari. Purtroppo come offerta è una delle più scadenti in circolazione: la giocabilità è assurda, l'intelligenza artificiale degli avversari è scarsa e il numero di competizioni è veramente basso.
Non consigliato.
VOTO: 33% GP21

KICK OFF
IMAGINEER
Il mitico gioco di calcio di Dino Dini perde molto del suo fascino sul Super Nintendo. La frenesia delle azioni, la velocità delle animazioni e le caratteristiche che hanno reso famoso questo gioco su Amiga, purtroppo non rendono affatto in questa versione. Meglio *Pro Striker* o *Super Formation Soccer II*.
VOTO: 50% GP19

KIKITAKAI
NATSUME
Uno sparatutto/azione bellissimo. Questa conversione per Super Nintendo del famoso coin-op è veramente ben fatta. L'animazione dei vari sprite, la grafica, gli effetti di ombra, il sonoro, la varietà di mostri, i boss di fine livello, tutti elementi ben miscelati assieme per creare un titolo di sicuro successo. La longevità è assicurata da un livello di difficoltà progressivo ben calibrato.
VOTO: 93% GP16

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
ACCLAIM
Un gioco di piattaforme divertente, anche se forse un po' troppo facile da risolvere. Unica vera pecca è una certa mancanza di varietà, sia nelle idee che nella realizzazione. La colonna sonora è discreta e la grafica accattivante. Poteva essere meglio.
VOTO: 81% GP16

LEMMINGS
SUNSOFT
Ne avrete sentito parlare o lo avrete giocato sicuramente almeno una volta, dato che è stato convertito per qualsiasi piattaforma in circolazione. La versione Super Nintendo è perfetta, forse la migliore tra tutte quelle provate. Il sistema di controllo è rimasto molto buono anche con il joypad e la grafica e il sonoro sono eccellenti.
VOTO: 93% GP5

THE LOST VIKINGS
INTERPLAY
Un rompicapo piattaforme innovativo e allucinante. La realizzazione tecnica è molto buona, soprattutto per quanto riguarda la colonna sonora, davvero eccezionale. Nonostante un (pratico) sistema di password, la longevità è assicurata, dato il livello di difficoltà veramente notevole (sempre che non andiate a leggere la soluzione su questo numero di Gippi).
VOTO:87% GP19

THE MAGICAL QUEST
CAPCOM
Un mitico gioco di piattaforme con come protagonista nientemeno che il grande Topolino. Il sistema di controllo è ottimo. Il personaggio può trasformarsi in qualunque momento del gioco per sfruttare alcuni specifici poteri. Il gioco è avvincente e ben realizzato, con livelli veramente belli e difficili da superare. Unica pecca che ne mina la longevità: una serie infinita di "continua".
VOTO: 90% GP12

MARIO IS MISSING
THE SOFTWARE TOOLWORKS
Si tratta di un educational pieno di inventiva in cui dovrete recuperare Mario, scomparso chissà dove, nei panni di suo fratello Luigi! Il viaggio di Luigi è in realtà un pretesto per una divertente lezione di geografia riguardo ad alcuni fra i posti più belli del mondo. Purtroppo è tutto in inglese...
VOTO: 77% GP20

MECHWARRIOR
ACTIVISION
Una conversione da un gioco originale per home computer. L'azione di gioco è stata semplificata e alla lunga può risultare un po' noiosa. A parte questo, comunque, non è un brutto prodotto (la grafica non è niente male, l'animazione più che decente, totalmente in bitmap e Mode 7, ecc.). Il grado di difficoltà, tuttavia, è un po' troppo elevato e rischia di frustrare i giocatori meno esperti.
VOTO: 81% GP19

MORTAL KOMBAT
ACCLAIM
La versione per Super Nintendo del mitico picchiaduro della Acclaim è sicuramente quella più fedele all'originale coin-op dal punto di vista grafico e sonoro. Purtroppo la politica di "tagli" della Nintendo ha imposto ai programmatori di togliere le scene più "splatter" che erano, in fondo, una parte abbastanza importante del gioco stesso.
VOTO: 91% GP21

NIGEL MANSELL F1 CHALENGE
INFOCOM
È una delle poche simulazioni di corse automobilistiche a non sfruttare il Mode 7 del Super Nintendo. Ricorda molto da vicino, per l'approccio classico da arcade, Super Monaco GP per Mega Drive. Giocabilità discreta, buona longevità e immediata risposta ai comandi. Purtroppo non raggiunge la qualità di altri prodotti simili per questa piattaforma, pur rimanendo un gioco niente male.
VOTO: 72% GP19

OPERATION LOGIC BOMB
JALECO
Uno sparatutto che ricorda un po', come concept e grafica, *The Chaos Engine* dei Bitmap Bros. La grafica è ottima, con alcuni effetti di rotazione e di zoom, il sonoro è piacevole e la giocabilità immediata e coinvolgente. Gli manca qualcosa per raggiungere il Powergame, oltre al fatto che non è particolarmente difficile da finire.
VOTO: 85% GP18

OUT OF THIS WORLD
INTERPLAY
Un'avventura/action in grafica vettoriale con animazioni e scrolling veramente fluidi; si tratta probabilmente della versione più bella del gioco. Purtroppo fa parte di quella categoria di giochi che, una volta terminati, rimarranno a prendere polvere sugli scaffali in eterno. Rimane comunque un'avventura da provare, a meno che non vi arrendiate alle prime difficoltà.
VOTO: 90% GP10

PARODIUS
KONAMI
Uno sparatutto così demenziale che non riuscirete a giocare senza essere soggetti ad attacchi di risa isteriche. La grafica è in stile giapponese, con super deformed e tanta ironia. Questo gioco nella versione Super Nintendo è uno degli sparatutto più belli degli ultimi anni per qualunque piattaforma.
VOTO: 93% GP12

POCKY & ROCKY
NATSUME
Una conversione per Super Nintendo di un famoso coin-op, realizzata in maniera eccellente. In realtà *Pocky e Rocky* altro non è se non il titolo "PAL Version" del *Kikitakai* già recensito nel numero 16 di Game Power. Anche l'adattamento europeo del gioco si è meritato un bel Powergame, a ulteriore conferma della sua qualità.
VOTO: 93% GP19

POP'N TWINBEE
KONAMI
L'equivalente per gli sparatutto a scrolling verticale di *Parodius*. Demenziale e divertentissimo, *Pop'n Twinbee* vanta una realizzazione tecnica veramente impeccabile, un livello di difficoltà ben calibrato e una giocabilità molto elevata, grazie anche alla presenza dell'opzione per due giocatori.
VOTO: 91% GP18

POWER ATHLETE
KANEKO
Un picchiaduro sulla falsariga di *Street Figher 2* che poteva avere tutti gli elementi necessari al riconoscimento del Powergame. La grafica è davvero notevole, con un buon uso del Mode 7 e una miriade di colori sullo schermo; il sonoro è ben fatto, l'animazione dei personaggi è buona e la giocabilità immediata. Purtroppo ogni atleta ha a sua disposizione veramente pochi colpi...
VOTO: 83% GP14

PRINCE OF PERSIA
NCS
Un'avventura/arcade con sezioni a piattaforme e un sacco di rompicapo che ha furoreggiato su tutte le console e i computer conosciuti in natura. Questa conversione, purtroppo, non è delle migliori: l'animazione del personaggio, solitamente molto fluida, risente di una certa scattosità: pare che sia la versione più lenta in assoluto, addirittura più di quella per Game Boy.
VOTO: 88% GP9

PSYCHO DREAM
RIOT
La grafica di questo picchiaduro è veramente favolosa: la cura dei dettagli, delle sfumature, degli effetti di trasparenza e degli sprite è notevole. Purtroppo, a causa di una certa ripetitività e dei "continua" infiniti la longevità del gioco stesso diminuisce sensibilmente. Consigliato soltanto agli appassionati più fanatici del genere.
VOTO: 75% GP14

PUSHOVER
OCEAN
Un rompicapo ricco di enigmi, talvolta geniali, che può regalare molte soddisfazioni. La difficoltà progressiva aumenta in maniera più che proporzionale, ma il concept mal si adatta (per quanto buona sia la realizzazione tecnica) a una macchina come il Super Nintendo. Se siete amanti del genere, potreste considerarlo come un possibile acquisto.
VOTO: 75% GP15

RAMPART
TENGEN
Conversione di un coin-op dell'Atari, appositamente "riscritto" per l'hardware del Super Nintendo. Dovrete tentare di difendervi dalle orde di navi nemiche che tentano di conquistare il vostro castello. Dovrete anche tentare di conquistare nuove terre e aggiustare le mura con una sorta di sotto-gioco alla *Tetris*. Divertente, soprattutto se giocato con gli amici.
VOTO: 83% GP14

RANMA 1/2
MASNA
Forse il più bel clone di *SFII* di tutti i tempi (tranne *Fatal Fury* per Neo Geo). Un gioco demenziale e divertentissimo con una grafica coloratissima e ben curata e un sonoro adatto anche se non eccezionale. I punti di forza di questa cartuccia sono la qualità delle animazioni, l'incredibile quantità di mosse e la perfetta giocabilità. Un must per tutti e in particolar modo agli amanti del fumetto!
VOTO: 94% GP7

RANMA 1/2 2
MASNA
Il sequel del picchiaduro di Ranma è ancora più demenziale del primo episodio. È evidente che il "target" di un simile gioco è identificabile con gli amanti del fumetto, più che con gli appassionati di picchiaduro. Chi ha amato il primo episodio non può fare a meno di possedere anche questa cartuccia.
VOTO: 89% GP15

RETURN OF DOUBLE DRAGON
TECHNOS JAPAN CORP.
Altro picchiaduro, altro sequel, altro pretendente al trono di *Street Fighter II*. *Double Dragon* ha fatto la storia dei picchiaduro coin-op e questo sequel per Super Nintendo conferma la fama del suo predecessore. È possibile giocare in due contro i cattivoni di turno o picchiarsi allegramente tra amici. Un "must" per gli amanti del genere.
VOTO: 86% GP14

ROAD RUNNER DEATH VALEY RALLY
SUNCOM
Un gioco di piattaforme ispirato ai famosi Road Runner e Wile E. Coyote. La dimostrazione che un tie-in può anche essere un buon gioco e che non è necessario usare per forza il Mode 7 per sfruttare le capacità hardware della console. La struttura di gioco è varia e le trovate del Coyote sono assolutamente esilaranti.
VOTO: 90% GP13

ROBOCOP 3
OCEAN
Nonostante la realizzazione tecnica, questo gioco di piattaforme sparatutto è abbastanza insipido e non fa che riproporre degli stereotipi ultra-collaudati. La difficoltà veramente elevata e il fatto di riapparire all'inizio del livello dopo ogni vita perduta non aiutano a incrementare l'interesse.
VOTO: 68% GP16

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCK & ROLL RACING
INTERPLAY
Un gioco di guida fantascientifico con tanto di mezzi potenziati, power-up e bonus su pista, piloti diversi graficamente e per caratteristiche e moltissimi circuiti su cui misurarsi e spararsi con armi di ogni genere. Una certa componente di strategia rende il titolo ancora più divertente e longevo.
Voto: 91% GP22

RUSHING BEAT
JALECO
Nonostante sia un buon gioco (sia graficamente che dal punto di vista sonoro) rimane al di sotto di altri titoli come *Final Fight*. Una volta a terra sarete spacciati: la mossa per alzarsi presuppone l'uso contemporaneo di tre mani e un naso. Comunque è consigliato agli amanti del genere.
Voto: 82% GP17

SHADOWRUN
DATA EAST/BEAM SOFTWARE
Un'avventura/arcade bella e semplice, realizzata ottimamente. Il background è basato su un gioco di ruolo fantasy/cyberpunk della Fasa. La trama è complessa e geniale, godibile fino alla fine, anche se questo piccolo capolavoro viene rovinato da qualche neo, come la piattezza dei dialoghi o una possibilità di azione non molto vasta.
Voto: 93% GP20

SIM CITY
IMAGINEER
Un gioco nato su home computer e prosperato su vari sistemi operativi, che ha trovato nel Super Nintendo la piattaforma ideale su cui esplodere al massimo delle potenzialità. Questa simulazione è talmente coinvolgente che le ore voleranno. Le differenze con la versione originale sono semplicemente miglioramenti grafico/sonori. Più che una cartuccia, una pietra miliare.
Voto: 94% GP12

SOULBLADER
ENIX
Un'avventura dinamica in lingua giapponese che dà del filo da torcere alla stessa *Zelda III*, ormai entrata nel mito. La grafica è stupenda, il sonoro incantevole, la giocabilità perfetta e la trama complessa e interessante. Se ve la sentite di andare un po' per tentativi questo è il gioco che fa per voi.
Voto: 93% GP6

SPANKY'S QUEST
NATSUME
Un gioco di piattaforme in cui dovrete vestire i panni di uno scimmiotto alle prese con dei "frutti-mostri" che hanno invaso il pianeta. Necessita di un minimo di tattica e di alcuni momenti di riflessione che arricchiscono la giocabilità. In generale si tratta di un'ottima cartuccia, simpatica e divertente.
Voto: 88% GP6

SPIDERMAN & THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE
SOFTWARE CREATION
I primi livelli di questo super-piattaforme sono un po' deludenti, ma avanzando nel gioco la grafica e il livello di difficoltà si fanno sempre più interessanti e stimolanti. È possibile scegliere il proprio personaggio preferito fra l'Uomo Ragno, Wolverine, Ciclope, Tempesta e Gambit.
Voto: 87% GP13

SPINDIZZY WORLDS
ASCII
Un rompicapo che avrebbe sicuramente fatto furore sul NES, ma che con il Super Nintendo e i suoi modi grafici non ha nulla a che fare. Colori spenti, sprite poco definiti, resa prospettica talvolta confusa e sonoro da Game Boy fanno di *Spindizzy Worlds* un gioco tutt'altro che indispensabile. Una scelta che non paga in questo regime ultraconcorrenziale.
Voto: 68% GP14

SPOT AND THE QUEST FOR COOL
VIRGIN
Conversione dell'omonimo gioco per Mega Drive. Più bello e ricco graficamente e dal punto di vista sonoro. Spot si muove in modo incredibile su un background ottimamente strutturato e di grande dettaglio. Un buon gioco di piattaforme per tutti i gusti.
Voto: 91% GP22

STARWING
NINTENDO
Un po' scarno come sparatutto e un po' troppo irrealistico come simulatore 3D, *Starwing* rimane comunque un buon gioco a metà tra le due categorie: il nuovo chip Super F/X potrà sicuramente essere sfruttato maggiormente in futuro, ma alcuni dei gap di questo gioco non hanno nulla a che fare con l'hardware: dove sono i power-up, i bonus e le miriadi di nemici che caratterizzano questo genere?
Voto: 84% GP16

STREET FIGHTER 2
CAPCOM
Il famoso coin-op (sequel dell'ormai mitico *Street Fighter*), è stato convertito in maniera esemplare per Super Nintendo. Il sistema di controllo è assolutamente eccezionale, così come la grafica e il sonoro, che riproduce quasi alla perfezione quello del coin-op. Tantissime mosse, nemici da sballo, scenari coloratissimi e un'azione veloce e frenetica: ingredienti che nessun altro picchiaduro è riuscito finora a mixare insieme nello stesso modo.
Voto: 97% GP9

STREET FIGHER 2 TURBO HYPER VERSION
CAPCOM
La grafica è stata migliorata, i personaggi sono completamente disponibili e dotati di mosse aggiuntive, i suoni digitalizzati sono esattamente identici a quelli del coin-op e il livello bonus mancante della prima versione è stato inserito. Una delle conversioni coin-op/console meglio riuscite di tutti i tempi. Vale la pena comprarlo anche se avete già *Street Fighter 2*.
Voto: 98% GP20

STRIKER
ELITE
Un buon gioco di calcio con un'immediatezza di gioco e una velocità travolgente, adatto sia per i tifosi della curva che per i neofiti. Le uniche pecche sono una visuale un po' troppo limitata del campo di gioco e una scarsa intelligenza artificiale dei nostri giocatori quando non sono selezionati direttamente.
Voto: 85% GP21

SUPER ADVENTURE ISLAND
HUDSON
Un clone di Wonderboy consigliabile per i giocatori più piccoli ma godibile anche dagli amanti del genere a piattaforme. Forse un sistema di controllo più preciso e dei livelli un po' più lunghi e difficili avrebbero giovato notevolmente alla longevità del titolo. Da segnalare la musica, molto bella e coinvolgente.
Voto: 82% GP5

SUPER ALESTE
TOHO
Un gioco che dimostra le capacità del Super Nintendo (quando viene programmato bene): decine e decine di sprite e di azioni frenetiche e nemmeno l'ombra di un rallentamento sullo schermo.
Un vero campione di giocabilità anche per i non appassionati del genere: non vi pentirete dell'acquisto.
Voto: 92% GP8

SUPER BOMBERMAN
HUDSON SOFT
Un gioco davvero coinvolgente, soprattutto se giocate con il MultiPlayer della Hudson in quattro contemporaneamente tentando di farvi saltare in aria l'uno con l'altro. Divertente, comunque, anche nel gioco "normale", anche se forse un po' ripetitivo. La longevità è minata dalle password che permettono, in pratica, di finire il gioco alla prima partita.
Voto: 83% GP20

SUPER BUSTER BROS
CAPCOM
Una splendida conversione dall'originale coin-op *Pang!* Dovrete cercare di distruggere tutte le bolle rimbalzanti prendendo i power-up e i bonus ed evitando di essere colpiti. Soprattutto da consigliare ai nostalgici o ai veri fanatici del genere, ma adatto un po' a tutti.
Voto: 80% GP14

SUPER CONFLICT
VIC TOKAI
Un tentativo di conversione di gioco di guerra da tavolo su console, non troppo riuscito, purtroppo. Le mappe, e la grafica in generale, non sono eccezionali e le truppe a nostra disposizione sono un po' scarse. Non vi consigliamo l'acquisto di questa cartuccia, nemmeno se siete degli amanti del genere wargame.
Voto: 55 GP19

SUPER CONTRA IV
KONAMI
Uno sparatutto di ambientazione militare veramente ben realizzato. È divertente anche da soli, ma l'opzione di gioco a due permette di tirare un po' più di fiato e di affrontare con le spalle coperte delle situazioni altrimenti pericolosissime. Purtroppo i continua limitano notevolmente la longevità del titolo.
Voto: 92% GP6

SUPER CUP SOCCER
JALECO
Le simulazioni di calcio per Super Nintendo sono molte; *SSC* si distingue per una grafica convincente, una buona giocabilità, una discreta velocità, un sonoro accettabile e qualche tocco di classe. Purtroppo i difetti sono molti: i giocatori sono identificati da numeri, la partita ha una durata eccessivamente lunga, lo scrolling non sempre riesce a seguire un tiro da una certa distanza, ecc.
Voto: 78% GP8

SUPER DUNK SHOT
HAL
La precisione con cui è stata realizzata questa simulazione di pallacanestro è davvero maniacale: sono state inserite tutte le squadre e le caratteristiche di ogni singolo giocatore. Anche il sistema di visuale a rotazione è ben realizzato. Purtroppo la strategia di gioco conta in maniera relativa e questo, ai veri amanti del basket, potrebbe dare un po' fastidio.
Voto: 85% GP9

SUPER F1 CIRCUS
NICHIBUTSU
Un arcade automobilistico con una grafica sensazionale, un ottimo sonoro e una velocità di gioco veramente mostruosa. Si tratta, in verità, di una conversione da un gioco PC Engine, e ne ha mantenuta la giocabilità assolutamente invariata.
Un ottimo gioco che merita di essere acquistato, soprattutto se siete amanti della Formula 1.
Voto: 89% GP10

SUPER FAMILY TENNIS
NAMCO
Un'altra simulazione tennistica per Super Nintendo, meno riuscita di altre, purtroppo. L'intelligenza artificiale degli avversari e il livello di difficoltà sono programmati in modo da rendere anche l'incontro più banale una vera battaglia all'ultimo sangue. Alla lunga la frustrazione ha il sopravvento.
Voto: 63% GP20

SUPER FIRE PROWRESTLING
HUMAN
I comandi di questa simulazione di wrestling sono incomprensibili e monotoni, la musica è assordante, la grafica modesta e l'animazione un incitamento al suicidio. Fin dall'inizio non si capisce niente ma dopo aver cominciato a giocare si capisce ancora meno. Insomma, un mezzo disastro binario senza né capo né coda.
Voto: 45% GP4

SUPER FORMATION SOCCER 2
HUMAN
Il primo titolo della serie non era eccezionale e il secondo non è migliorato nelle sue caratteristiche o nei suoi difetti. Se avete già il primo non ha senso prendere il secondo, e se non ce l'avete vi consigliamo di orientarvi verso *Sensible Soccer*.
Voto: 65% GP21

SUPER LEMMINGS
SUNSOFT
Il rompicapo più famoso del mondo, convertito per tutte le console e i computer esistenti, arriva anche sul Super Nintendo in versione PAL. Il metodo di controllo da joypad è molto pratico e riesce ad aggirare l'ostacolo dell'assenza di mouse. Un ottimo gioco.
Voto: 93% GP15

SUPER MARIO ALL STARS
NINTENDO
Una compilation di vecchi successi per NES riveduti e corretti per il 16 bit. Potrete giocare a *Super Mario Bros* (1985), *Super Mario Bros 2* (1988) *Super Mario Bros: The Lost Levels* (1986) e *Super Mario Bros 3* (1990). Fantastico e consigliato a tutti senza riserve.
Voto: 92% GP21

SUPER MARIO KART
NINTENDO
L'idraulico-mascotte della grande "N" è protagonista di un grande gioco di corse automobilistiche pieno di rotazioni e Mode 7. Sono presenti tutti i personaggi degli episodi "platform" nonché scenari ispirati ai livelli di Mario IV. Divertentissimo e realizzato egregiamente, eccezionale il modo a due giocatori, che ne aumenta la già notevole longevità.
Voto: 94% GP11

SUPER MARIO KART
(PAL VERSION) NINTENDO
La versione per il Super Nintendo italiano del gioco di corse automobilistiche più pazzo del mondo non differisce sostanzialmente da quella japanese. Altrettanto divertente, altrettanto bello graficamente e altrettanto necessario nella ludoteca di ogni giocatore.
Voto: 94% GP15

SUPER PROBOTECTOR
KONAMI
La saga dei Contra continua: stavolta, dovranno affrontare un'orda di alieni decisa a invadere il nostro caro pianeta. Si tratta della versione ufficiale di *Super Contra* per Super Nintendo italiano.
La grafica dei livelli e la giocabilità sono varie e ben realizzate e richiedono una certa eclletticità da parte del giocatore.
Voto: 92% GP15

Continua a pagina 125 ►

Numeri Uno in Brianza!

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI, CONSOLES A PREZZI SCONTATI E.....

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA CD

GENESIS

SEGA CD

GAME GEAR

GAME BOY

AMIGA

PC

ATLANTIDE

Via Martiri della Libertà, 14 20034 GIUSSANO (MI)

TEL. (0362) 354879

MERRY CHRISTMAS

MERRY CHRISTMAS

.....SPESE POSTALI GRATUITE PER TUTTO IL MESE DI DICEMBRE!

Buon Natale dal nostro staff!

http://www.oldgamesitalia.net/

Super Putty

segue da pagina 122

SUPER PUTTY
VARIECORP /SYSTEM 3
Un ottimo gioco, forse uno dei piattaforme più divertenti per Super Nintendo usciti negli ultimi tempi. È la conversione di un gioco che aveva già riscosso un notevole successo su Amiga, che è stato fedelmente portato sugli schermi del Super Nintendo. Un gioco originale e consigliato a tutti.
Voto: 92% GP22

SUPER SMASH TV
ACCLAIM
Uno sparatutto ispirato a certi giochi "televisivi" futuribili come quelli presentati da S. King nel romanzo breve "L'uomo in Fuga". I giocatori (uno o due, alleati o no) dovranno ripulire alcune zone da robot e mega droidi da combattimento. L'azione è frenetica e velocissima, la grafica nitida e il sonoro veramente notevole. Forse il gioco è un po' ripetitivo, ma è talmente divertente da essere abbastanza longevo.
Voto: 85% GP7

SUPER STAR WARS
LUCAS ARTS
Un gioco di piattaforme/azione che sconfina talvolta nel genere di guida o nel picchiaduro. La giocabilità è molto varia e coinvolgente, anche se, nonostante la realizzazione veramente fuori dal comune, non presenta nulla di particolarmente innovativo. Il background su cui si basa il gioco, comunque, viene ricreato alla perfezione anche dalla splendida colonna sonora.
Voto: 90% GP11

SUPER STRIKE EAGLE
MICROPROSE
Non è un simulatore vero e proprio, non è un arcade/sparatutto (non soltanto questo, almeno), ma piuttosto un mix di questi due generi con elementi di entrambi mescolati sapientemente. Le varie missioni aumentano di difficoltà e il gioco permette di salvare la propria "carriera" grazie a un sistema di password molto utile. Longevo e divertente.
Voto: 87% GP17

SUPER SWIV
STORM/SALES CURVE
Uno sparatutto classico: un elicottero e una jeep futuribili che affrontano da soli un intero esercito di mezzi nemici. Tuttavia il gioco non convince totalmente: classico, forse, soprattutto in un panorama veramente ricco di sparatutto di ogni tipo. A suo vantaggio giocano l'opzione a due giocatori e la diversità dei mezzi, nonché un livello di difficoltà ben calibrato.
Voto: 82% GP11

SUPER SWIV
(PAL VERSION) STORM/SALES CURVE
Come per la versione NTSC dobbiamo segnalare la mancanza di rallentamenti, le animazioni fluide e gli sprite definiti e puliti. Purtroppo manca un po' di originalità, caratteristica che gli avrebbe fruttato un bel Powergame.
Voto: 82% GP19

SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS
BULLET-PROOF SOFTWARE
Due giochi in uno, anche se dal "concept" e dalla grafica molto simili. Finalmente il rompicapo più famoso di tutti i tempi approda, in una delle sue incarnazioni più recenti e "originali", proprio sul Super Nintendo, affiancato da *Bombliss*, altro titolo divertente e longevo.
Voto: 91% GP20

SUPER TURRICAN
SEIKA
L'impatto grafico iniziale non è dei migliori (soprattutto se paragonato ad altri sparatutto per Super Nintendo), ma il gioco in sé è divertente e interessante. Livelli lunghi e una buona dose di difficoltà, insieme a una miscela ben riuscita di sparatutto e piattaforme, lo rendono abbastanza longevo e coinvolgente. Il sonoro è da sballo. Se siete amanti del genere, dev'essere vostro.
Voto: 85% GP21

SUPER VOLLEYBALL 2
VIDEO SYSTEMS
Una simulazione di pallavolo che permette scontri fantascientifici tra robot, oltre che partite più "tradizionali". La giocabilità è ottima, se si eccettua qualche leggero ritardo nell'interfaccia comandi. Il gioco aiuta il giocatore, rendendolo adatto a chiunque, amanti del genere e non. Anche il sonoro è notevole e rende perfettamente l'atmosfera del campo.
Voto: 90% GP17

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV: TURTLES IN TIME
KONAMI
A parte un'introduzione scadente il gioco è notevole e ben realizzato. La grafica è OK, il sonoro accattivante e leggermente demenziale e le trovate grafiche di combattimento con la banda del Foot Clan sono davvero divertenti. Un picchiaduro abbastanza diverso dal solito, anche se dannatamente facile, anche al livello di difficoltà più alto.
Voto: 85% GP9

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV: TURTLES IN TIME
(PAL VERSION) KONAMI
Versione ufficiale per Super Nintendo italiano del quarto episodio delle avventure delle Tartarughe Ninja. Il gioco rimane fedele alla versione precedente, con gli stessi pregi e gli stessi difetti.
Voto: 85% GP15

THE TERMINATOR
MINDSCAPE
Uno sparatutto/platform a scorrimento orizzontale davvero scarso, sia nella grafica che nella giocabilità. Potrete sparare soltanto in tre direzioni, raccogliere qualche power-up e tentare di evitare i colpi nemici (in certi punti è praticamente impossibile): insomma, la solita minestra. Dopo la quindicesima volta che tenterete di finire un livello senza riuscirci, vi annoierete e passerete ad altro.
Voto: 33% GP20

TINY TOON ADVENTURES
KONAMI
Un piattaforme veramente eccezionale! La grafica è assolutamente splendida e sfrutta alla perfezione il Mode 7. L'azione di gioco è sempre diversa e nuova, a ogni livello. Forse un po' troppo semplice in certi punti, questo titolo mantiene, comunque, un fascino e una giocabilità davvero fuori dal comune. I sotto giochi della ruota della fortuna, poi, sono una ciliegina sulla torta.
Voto: 93% GP15

TOM & JERRY
HI-TECH
Un brutto gioco di piattaforme caratterizzato da una pessima grafica, un sonoro ancora peggiore, una scarsa giocabilità e una longevità cortissima. Tutto il gioco si riduce a saltare e sparare, saltare e sparare, in continuazione. Non rende merito ai due simpaticissimi personaggi dei cartoni animati.
Voto: 19% GP18

TOP GEAR
KEMCO
Conversione per Super Nintendo del mitico *Lotus Esprit Turbo Challenge* per Amiga. L'animazione è strepitosa, la difficoltà ben dosata e la giocabilità veramente incredibile. Gli effetti (colline, tunnel, altri elementi dell'ambientazione) sono realizzati con grande realismo. Coinvolgente.
Voto: 92% GP8

TOYS
ABSOLUTE ENTERTAINMENT
Un tie-in d'azione ispirato all'omonimo film con Robin Williams che, come il film, ha deluso un bel po'. La giocabilità risulta lenta e stressante e l'azione alquanto monotona e noiosa. Un esperimento decisamente da dimenticare.
Voto: 55% GP18

WARPSPEED
BALLISTIC/ACCOLADE
Le sequenze di combattimento di questo simulatore/sparatutto sono abbastanza ben realizzate, con un buon uso del Mode 7. Ma la giocabilità è piatta e si riduce a un attacco dietro l'altro di astronavi e ondate di asteroidi, sempre più o meno con lo stesso schema che, alla lunga, risulta noioso e ripetitivo.
Voto: 55% GP17

WAYNE'S WORLD
T•HQ
Altro Tie-In dell'omonimo film, in Italia ribattezzato dai soliti distributori fantasiosi "Fusi di Testa". Si tratta di un piattaforme/azione in cui uno dei due protagonisti viene rapito e l'altro, manco a dirlo, dovrà superare molti livelli per salvarlo. La giocabilità è bassa e la difficoltà molto alta fin dal primo livello.
Voto: 40% GP19

WING COMMANDER
MINDSCAPE
Purtroppo la conversione di questo famosissimo simulatore spaziale non risulta molto ben fatta: non ci sono miglioramenti di sorta e la grafica non è sufficientemente veloce per questa console. Il gioco, comunque, è sempre bello e se siete degli appassionati del genere può valer la pena acquistarlo.
Voto: 70% GP15

WINGS 2 - ACES HIGH
NAMCO
Uno sparatutto con velleità di simulatore ambientato nella Prima Guerra Mondiale, tra biplani e combattimenti serrati nei cieli d'Europa. Il Mode 7 viene usato egregiamente e lo scrolling è impressionante. Indubbiamente un gioco che può interessare gli appassionati del genere.
Voto: 79% GP12

WORLD HEROES
SUNSOFT
Un picchiaduro troppo privo di originalità per emergere dal mare di software concorrenziale di questo genere fin troppo prolifico. La grafica è un po' pacchiana e talvolta ci sono dei rallentamenti... Rimane un gioco di buona qualità ma non porta nulla di nuovo, né è da considerarsi meglio di altri mostri sacri come *Street Fighter 2*.
Voto: 74% GP22

WORLD LEAGUE BASKETBALL
NINTENDO
Si tratta della versione ufficiale per Super Nintendo italiano di *Super Dunk Shot* della Hal. Tiene in memoria 60 squadre e 120 giocatori. Schemi e caratteristiche sono riprodotti fedelmente e molto interessanti. Forse per via della conversione PAL, risulta, però, un po' troppo lento sul parquet.
Voto: 80% GP19

WWF - SUPER WRESTLEMANIA
LJN
Una simulazione di Wrestling veramente completa, con molte opzioni a uno o due giocatori o addirittura a squadre di quattro wrestler. Il coin-op originale era fantastico e questa versione per Super Nintendo è, se possibile, ancora più bella. Notevole anche dal punto di vista sonoro.
Voto: 95% GP6

WWF ROYAL RUMBLE
ACCLAIM
Un gioco potenzialmente bello e divertente ma con un'opzione di gioco a due veramente scarsa che pregiudica la consegna del Powergame. Nonostante tutto rimane il gioco più bello di wrestling per Super Nintendo e, se non avete già altri titoli, vi conviene acquistare questo.
Voto: 81% GP22

YOSHI'S COOKIE
BULLET PROOF SOFTWARE
Versione Super Nintendo di un gioco per NES che aveva già riscosso un certo successo su quella piattaforma. Lanciato dopo il successo di *Tetris 2* e *Bombliss*, *Yoshi's Cookie* è un rompicapo divertente e intelligente, con ben venti livelli di difficoltà e un sistema di password che assicura una buona longevità.
Voto: 89% GP20

ZELDA III
NINTENDO
Il non-plus-ultra dei giochi di ruolo per console nella sua versione europea (in lingua inglese) importata ufficialmente in Italia per il Super Nintendo. È possibile salvare sulla cartuccia la posizione raggiunta all'interno dell'avventura. Un gioco veramente spettacolare e avvincente, adatto a tutti i gusti.
Voto: 99% GP15

ZOMBIES ATE MY NEIGBORS
KONAMI
Un gioco d'azione di ambientazione horror pieno di mostri, armi e power-up. Il concetto è veramente buono, supportato da una buona realizzazione tecnica e un'ottima giocabilità. Ci sono anche labirinti e rompicapi per soddisfare tutti i gusti. È divertentissimo, soprattutto in due.
Voto: 92% GP22

Operation Logic Bomb

Zelda

Zombie ate my Neighbors

http://www.oldgamesitalia.net/

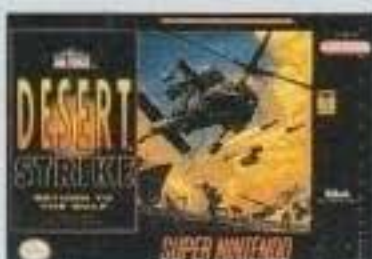
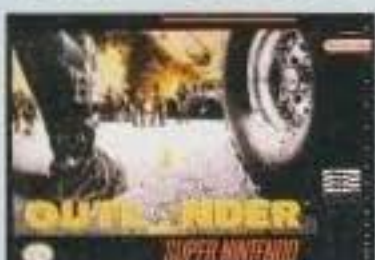
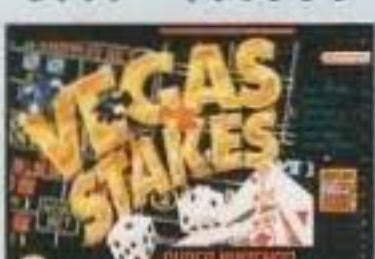
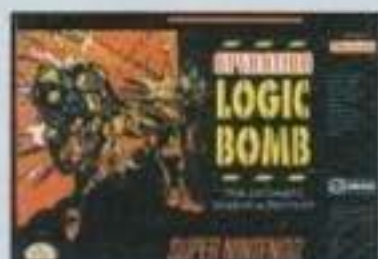
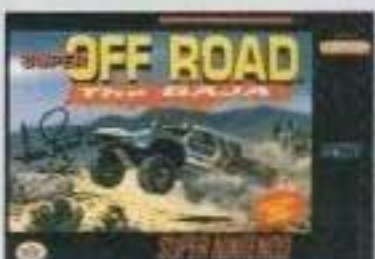
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

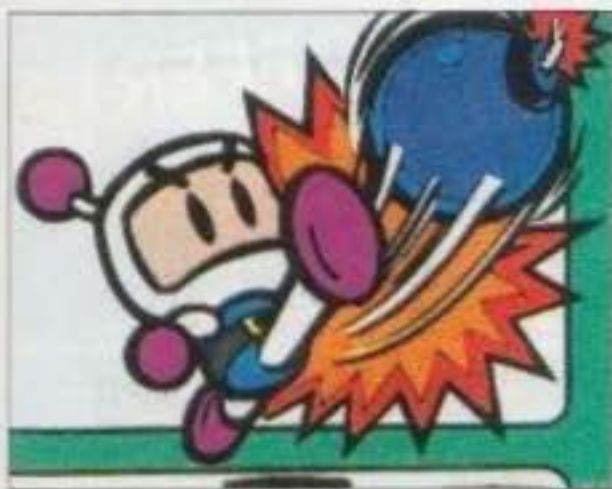
LIT. 79.000	LIT. 69.000	LIT. 39.000	LIT. 89.000	LIT. 88.000	LIT. 88.000
LIT. 86.000	LIT. 39.000	LIT. 88.000	LIT. 49.000	LIT. 39.000	LIT. 88.000
LIT. 89.000	LIT. 77.000	LIT. 59.000	LIT. 69.000	LIT. 59.000	LIT. 49.000
LIT. 78.000	LIT. 59.000	LIT. 69.000	LIT. 99.000	LIT. 49.000	LIT. 59.000
LIT. 89.000	LIT. 49.000	LIT. 59.000	LIT. 49.000	LIT. 59.000	LIT. 59.000
LIT. 88.000	LIT. 49.000	LIT. 49.000	LIT. 49.000	LIT. 49.000	LIT. 69.000
LIT. 67.000	LIT. 79.000	LIT. 89.000	LIT. 49.000	LIT. 117.000	LIT. 117.000
LIT. 109.000	LIT. 109.000	LIT. 99.000	LIT. 109.000	LIT. 119.000	LIT. 107.000
LIT. 95.000	LIT. 105.000	LIT. 89.000	LIT. 89.000	LIT. 109.000	LIT. 119.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NATALE 1993 - LE OFFERTE INCREDIBILI

DOVEVAMO ASPETTARCELO!

SIAMO ENTRATI NELL'ERA DI RECENSOPOLI!!!

Finalmente è stata fatta luce su un aspetto che da anni faceva discutere ma che non era mai stato portato alla conoscenza delle grandi masse: le mazzette nel mondo dei videogiochi!

La particolarità più nera di tutto il losco inghippo non è però da ricercarsi, come molti credevano, tra coloro che devono giudicare i giochi, bensì tra i protagonisti dei videogame stessi.

Mario, giusto per fare un esempio, per fare in modo che una ditta giapponese producesse i tubi del suo nuovo gioco ha richiesto 60 milioni di *stelline*. Per non parlare di *Sonic*, che ha richiesto, alla ditta appaltatrice responsabile di costruire gli ameni paesaggi del suo primo gioco, trecento milioni di anelli e una Spinoporsche. Per ora si parla solo di avvisi di garanzia, ma sapremo tenervi informati su questa pagina di ulteriori, eclatanti sviluppi della intrigata faccenda.Prima di chiudere questa edizione del TGP (Telegiornale Game Power), dobbiamo informare che, a quanto pare, alcuni elementi deviati dei servizi segreti giapponesi stanno utilizzando Super *Bomberman & Company* per compiere attentati destabilizzanti. Sua Maestà l'Imperatore non si è ancora pronunciato ufficialmente ma pare che siano già state mobilitate delle truppe speciali antiterrorismo costituite da *Shinobi*, *Strider* e le *Tartarughe Ninja*.

I VIDEOGIOCHI NELLA PREISTORIA

Quelli che seguono sono alcuni graffiti ritrovati in una grotta presso il mar Egeo che confermano l'esistenza dei videogiochi già milioni di anni fa.

C R O N A C A   V E R A

L'ENIGMA DEL JOYPAD

Driiiiiiin!
-Pronto
-È la hot-line? Salve! Mi chiamo Egidio Scognamiglio e telefono da Sbruzzate di Sotto, volevo sapere un trucco per Mortal Fighter 8.
-Aspetta... Ah, sì. Dunque, per avere vite infinite devi mettere a destra, a sinistra, avanti, indietro e ancora a destra tre volte.
-Oh, bene, grazie mille, arrivederci.
-Arrivederci.

(...Passano alcuni minuti)

Driiiiiiin!
-Pronto
-Salve, sono sempre Egidio Scognamiglio, da Sbruzzate di Sotto.
-Dimmi...
-No, cioé, volevo sapere... Ma il joypad lo devo mettere a destra della console o a destra della televisione?...

(Conversazioni avvenute realmente: incredibile ma vero!)

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDEN

BATMAN Returns
Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.
Manuale Italiano
L.129.000

Super Double Dragon
Nuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiadu...
Manuale Italiano
L.139.000

Super Off Road
16 piste da sballo ,64 configurazioni di vettura, per questa avvincente ga...
Manuale Italiano
L.129.000

Super Strike Gunner
Alla guida del potente f14 gunner sei l'ultima speranza per il pianeta te...
Manuale Italiano
L.139.000

The Magical Quest
Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.
Manuale Italiano
L.159.000

M.Kombat L.149.000
ALIEN 3 L.139.000
Final Fight L.139.000
E.F. Champ L.119.000
Bubsy L.129.000
WWF L.149.000
Castelvania 4 L.139.000
S.Star Wars L.139.000
Turtless 4 L.139.000
Prince of P. L.149.000
Mario all Stars L.149.000
TOM & Jerry L.139.000
Star Wing L.139.000
James Pond L.139.000
Fatal Fury L.159.000
Mario Kart L.119.000
Super Aleste L.139.000
7 SAGA L.119.000
Road Runner L.149.000
Robotector L.139.000

Mystic Quest
2 Mb di memoria e 80 pagine di manuale , centinaia di luoghi da visitare per l'unica RPG/Arcade in grado di eguagliare Zelda
Manuale Italiano.
L.75.000

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Con l' acquisto di una cartuccia in aggiunta alla console Trasporto OMAGGIO.

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad
L.319.000 IVA INCLUSA.

OFFERTA GAMEBOY

GameBoy Console
L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console + Tetris + cuffie + Batterie
L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.

L.59.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000

L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.59.000 | L.59.000

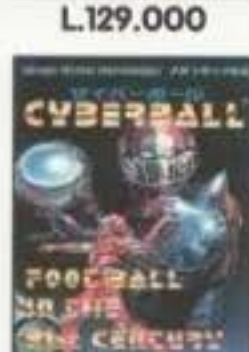
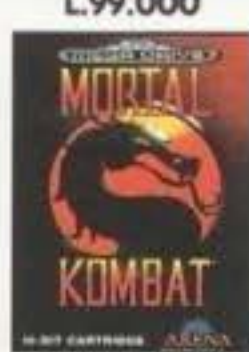
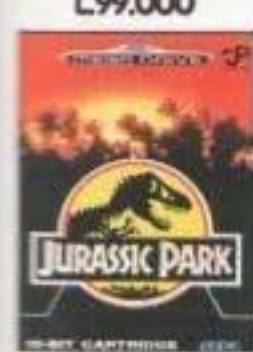
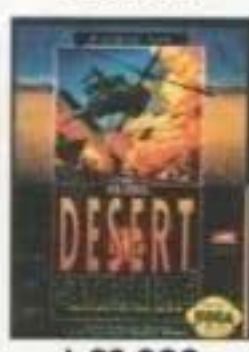
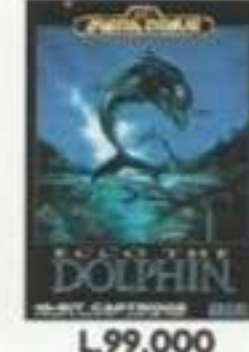
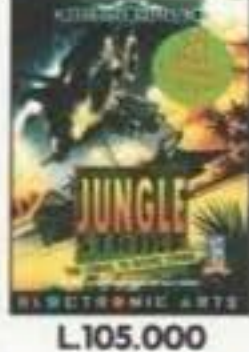
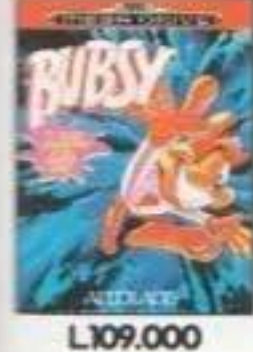
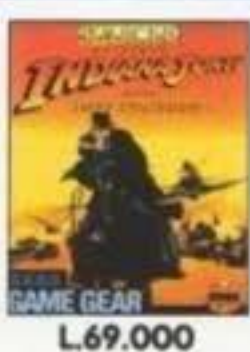
** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ALEX® Mail Service

...denza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE ...

ALADDIN

Un magico gioco dove ogni mossa è geniale!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

DIRETTAMENTE DALLA SALA CINEMATOGRAFICA SUL TUO SUPER NINTENDO. DISNEY E CAPCOM DI NUOVO INSIEME PER IL PIÙ GENIALE DEI GAME. ANCHE TU POTRAI ENTRARE NELLA MISTERIOSA CAVERNA DELLE MERAVIGLIE E CONQUISTARE L'AMORE DI JASMINE. VAI SICURO, IL GENIO DELLA LAMPADA È CON TE.

PLATFORM GAME CON PASSWORD PER RIPRENDERE IL GIOCO
MUSICHE ORIGINALI DEL FILM
6 MONDI PIENI DI MAGIA E MISTERO
GRAFICA STRAORDINARIAMENTE FEDELE AL CARTOON

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Solo le cassette Nintendo con il marchio GIG ti regalano l'esclusivo SUPER MARIO WATCH®. Trovi il regolamento anche su questa rivista. Scade il 31-1-94. Aut. Min. N. 6/2322 del 6-9-93.

Nintendo®

http://www.oldgamesitalia.net/